

Motorhead - plakat

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 4,90 PLN

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

CIOSY
TEKKEN
3

OPIS

WILD ARMS

PRZEGLĄD RPG

TEST KART PAMIĘCI

DEATHTRAP DUNGEON
TOTAL NBA '98
LUCKY LUKE
DIABLO

NEED FOR SPEED 3 • SAN FRANCISCO RUSH
X-MEN VS. STREET FIGHTER • BUSHIDO BLADE 2
SAGA FRONTIER • BREATH OF FIRE 3

9

in a June 98



RPG ZBLIŻA SIĘ!



W tym numerze przedstawiamy kilka RPG, które w najbliższym czasie pojawią się na polskim rynku. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące.

Majową premierą w tym roku, mającym stać się najbardziej popularnym, jest **FINAL FANTASY 7**, jest **FINAL FANTASY 7**, jest **FINAL FANTASY 7**. Jest to jedna z wielu gier, które w tym roku pojawią się na polskim rynku. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące.



Final Fantasy 7

W tym roku pojawią się na polskim rynku wiele nowych tytułów. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące.



Final Fantasy 7

W tym roku pojawią się na polskim rynku wiele nowych tytułów. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące.

W tym roku pojawią się na polskim rynku wiele nowych tytułów. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące.



Parasite Eve

W tym roku pojawią się na polskim rynku wiele nowych tytułów. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące.

W tym roku pojawią się na polskim rynku wiele nowych tytułów. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące.



Azure Dreams

W tym roku pojawią się na polskim rynku wiele nowych tytułów. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące.



Azure Dreams

W tym roku pojawią się na polskim rynku wiele nowych tytułów. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące.

W tym roku pojawią się na polskim rynku wiele nowych tytułów. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące.

W tym roku pojawią się na polskim rynku wiele nowych tytułów. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące.

W tym roku pojawią się na polskim rynku wiele nowych tytułów. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące.



W tym roku pojawią się na polskim rynku wiele nowych tytułów. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące. W tym celu wybrałem kilka tytułów, które w moim przekonaniu są najbardziej interesujące.

RED ALERT RETALIATION

WESTWOOD STUDIOS
Wrocław (EUROPA)

Paul Coulman z Westwood Studios napisał grę o wojnie w przyszłości. W grze Red Alert Retaliation, która ma być wkrótce dostępna, gracz może być w roli dowódcy jednej z dwóch frakcji: Link i obywateli. W grze Red Alert Retaliation, która ma być wkrótce dostępna, gracz może być w roli dowódcy jednej z dwóch frakcji: Link i obywateli.

COWBOY BEBOP

BANDAI/SUNRISE
Mł (USA)

W grze Cowboy Bebop, która ma być wkrótce dostępna, gracz może być w roli dowódcy jednej z dwóch frakcji: Link i obywateli.

Popularny w kraju tytuł, który jest wkrótce dostępny w formie gry. W grze Cowboy Bebop, która ma być wkrótce dostępna, gracz może być w roli dowódcy jednej z dwóch frakcji: Link i obywateli.



ΩMEGA

ELECTRONICS

OMEGA s.c.
67-100 Toruń
ul. Szoła Chłmińska 90
tel./fax (0-56) 238-63
tel. (0-56) 659-90-28
tel. 0-602-354-684
CAŁODOBOWO
e-mail: pexsone@kkl.net.pl

Cześć Starg!

Do tej pory o nowych grach na mój stary komputer mogłem tylko pomarzyć. Wiesz co zrobiłem?

Kupiłem konsolę Sony.

Wiesz co otrzymałem wysyłając kartę rejestracyjną?

- Gratis Kartę Pamięć 
- 5 wybranych numerów PSX Extreme - Extra gazety o Sony PlayStation
- 2 letnią gwarancję - Sony już dawno usunęło usterkę pierwszych modeli
- Kartę Stołego Klienta - Będę kupował taniej!

P.S. Zapomniałem dodać, że kupiłem sobie najnowsze gry. Pytasz skąd wziąłem kasę? To proste - dokonałem zakupu na dogodnych warunkach kredytowych.



RPG



Rolling Play Game, w skrócie RPG, to gry fabularne, pozwalające wcielić się w jakiegoś bohatera, by wraz z grupką przyjaciół móc przeżywać niezwykłe przygody, rozgrywane się najczęściej w bogato stworzonym świecie fantazy. Stanowią one pewien fenomen, głównie z powodu samej struktury rozgrywki.

Najbardziej charakterystyczne jej cechą jest brak planisty (z wyjątkiem tworzonej mapy), oraz wykorzystanie wypowiedzi gracza w celu zrobienia przez jego postać jakiejś czynności. Wszystko jest opowiedane i konstruowane przez Mistrza Gry, osoba pełniąc funkcję tak jakby narratora; dzięki czemu istnieje absolutna swoboda i niepowtarzalność każdej rozgrywki, a świetne sytuacje wymagają wystrzelnienia sobie przez graczy.

Dość swojej olbrzymiej popularności gierki RPG oczekują się zwozom komputerowych wersji. Jednak nie był w stanie zastąpić zwykłego Mistrza Gry, nie potrafi stworzyć tak bogatego świata i nie mógł być przygotowywanym na nieprzewidywalne zachowanie graczy. Wynikiem tego były, i jest, limitacja scenariusza i ograniczenie graczy do podstawowych czynności: chodzenia, walki, rucanie czarów, używanie przedmiotów i bardzo ograniczonych rozmów. Olenego też komputerowe RPG tak mocno nadschodzone są elementami gier przygodowych, choć można zauważyć powolną ewolucję w kierunku odrzućcia knowań. Także w „HOBBIT” z C-64 byłby określony przez manów czystą przygodówką.

Jednak z prawdziwego RPG postaci bogaty, rozbudowany świat, duża swoboda (nie zawsze) możliwość walczenia się w potęg, które nabiera doświadczenia w trakcie rozgrywki. Sam sposób przedstawiania gry uległ natomiast potężnemu. Gracze otrzymali więc już klasyczne roleplay, w których obraz przedstawiany jest z punktu widzenia sterowanej przez nas osoby, a olbrzymia część gry zajmuje eksploracja świata i walka z napotkanymi postaciami.

Gry te jednak często miały spore ograniczenia z dostępem do świata i dlatego tego typu gry i gier z EON.

całkowicie rozgrywać się w podziemnych lochach.

Z drugiej strony powstały roleplay typu japońskiego, w których kierowną przez nas postać widzimy najczęściej w całej okazałości. Kładą one duży nacisk na fabulę i przybliżenie gracza do świata kierowanych przez socjetykanych postaci, choć same w sobie też stanowią dużą część gry. Ich tematyka często jest odmienna od klasycznych RPG i przeważnie zawiera w sobie ten nurt, który przeważa kulturę japońską. Ich największą zaletą jest głębia, gracz zaczyna uosabiać się za sterowaną przez niego postać, a wszelkie motywacje wpływają na ukończenie gry i wzbudzają wieloletnie uczucie lojalności, żalu i nawiądy potrzebą wznowić.

Jako że PSX i największym producentem najlepszych gier podłoża z kraju, w którym kibolom nie można spojrzeć prosto w oczy. PSX, trzeba więc pamiętać o jakiejś dwojeli. I, większość RPG dostępnych na naszej cudownej konsoli jest właśnie tego drugiego typu. Od czasu odejścia WORKING DESIGNS od Saturna i powołaniego zespołu tej konsoli, nasze konsola jest najlepszym zakupem dla miłośników RPG. Wprawdzie na Saturnie również jest kilka półgocj godnych uwagi, a na Nintendo nie wyszło wiele, ale zapowiadają się naprawdę ciekawe części Zelda, to wciąż PSX posiada najlepszą bibliotekę gier RPG i wciąż wychodzą na nią nowe roleplay, i to na nie zapowiadają się FINAL FANTASY II i najnowszy DRAGON'S QUEST.

Aby pomóc Ci w zorientowaniu się na rynku RPG na PSX, przygotowałem poniższy przegląd, w skład którego wchodzi gry.

1. ALUNDRA

Pierwszy RPG słynnej firmy, WORKING DESIGNS wydany na PlayStation. W tej grze wcielamy się w właściciela



nu Alundra, którego niewytłą żonololą jest możliwość wnikania w ludzkie sny. Trafi on jako zabójca do pewnej spokojnej wioski w momencie, gdy zrywają się temi dzieła ciemności. Gracz nie jest bohaterem, oczywiście podejmując się pomocy mieszkańcom wioski, co będzie sprowadzać kolana przeciwników. W przeciągu gry zacywnym sobie odważną sprawę, że to właśnie nasz obecność i działań zrywane są na wioskę niebezpieczeństwo, to w końcu u nas uczucie bezsilności i wątpliwości.



w służność niesłych poczynić. Tym bardziej że północy do wioski trafił inny. Osiem Wieków - osoba mogąca także wniknąć w sny. Do dotychczas dzieł poczynić nas jedynie świadomość istnienia brzości z demona.

Mistrz Bardosm się w tej grze spotkało podana straszników międzydziedziach bardzo osoba posiada swój charakter i odpowiednio odnosi się do innych mieszkańców wioski i Alundry.

Poza tym, gra porusza problemy religijno-wyznaniowe, pełna jest smutnych momentów i śmierci nieszczęśliwych osób. Sama gra należy do gatunku Action/RPG i po-

PRZEGLĄD GIER RPG

1. ALUNDRA
2. DIABLO
3. FINAL FANTASY VII
4. KING'S FIELD 2
5. LIBRARY OF RAIN
6. PERSONA
7. SHOGUN
8. WILD ARMS



spojrzeć na efekt użycia Omni Slash - Linen Black Clouds, bądź Summon Materia Neo Bahamut lub Leviathan - atroydzia! Zaś przedostatnia walka - mroczna i wyjątkowo ciemna Superova rozkłada się przez przeciwnika zaskakując na jakieś komputerowe Oscary. Podoba "must have".

Tytuł: FINAL FANTASY VII
GRAFIKA: 9/10
MUZYKA: 6/10
FABUŁA: 9/10
GRYwalność: 9/10
CZAS GRY (h): 80

4. KING'S FIELD 2

Jest to przedstawienie Matyrcznej RPG. Tego typu gier praktycznie nie udawało się na PSX, więc jest świetnym takim ucieczką z gier RPG od



nieśmiertelności z niego uwagi. Mamy więc widok z oczu i pełny 360 stopniowy zakres ruchów. Jednak już przy oczach jest różnica, to trzeba powiedzieć, że gra wygląda pięknie, oferuje pełnię rozpraszającą "fajkę" z filozofią dobrą pod kątem zapasu do spełnienia. Wykonanie potworów jest też odświeżające - być może w ten sposób autorzy chcieli pokazać, że nie było naprawdę przerażającą i to im wyszło, strasza tylko, że w negatywnym tego słowa znaczeniu. Aby było ci bardziej miło, nas do grania, autorzy postarali się, by engine był wol-



niejszy od znowu pobawionego kółkami. Obrót wokół własnej osi trwa ponad 7 sekund! Skandal! Wyobraź sobie prowadzenie walki w takich warunkach - powolne podbiegi do przeciwnika, powolne machnięcie mieczem, wolne oddechy od wroga przeciwnika jego wolnej reakcji, kolejne wolne podbiegi i tak w kółko. Fabuła, podobnie jak i cała gra, strasznie nudzi

i pomaga w walce z bronią. To sobie zająć niechciej!

Tytuł: KING'S FIELD 2
GRAFIKA: 3/10
MUZYKA: 4/10
FABUŁA: 4/10
GRYwalność: 3/10
CZAS GRY (h): 7

5. LEGACY OF KAIN

Jeśli gra zaliczana jest ALUNDRA, należy do grania i Action/RPG. Właściwie nie, w czasie rzeczywistym, w postaci w eksploracji świata konstruowanego są na zasadach mamy odkrywać i odkrywać, gry, lecz nie do wszystkich miejsc możemy się dostać. Zdobycie odpowiedniego przedmiotu pozwala dostać się w niektóre niedostępne miejsca, które mają być odkryte, lub zdobyć jakiś inny przedmiot, lub zdobyć, co da nam dostęp do kolejnych obszarów. Odkrywanie gry zawiera dużą ilość lokacji oznaczonych mianem "Secrets", co podnosi grywalność, przyciąga się do podążania większą ilości czasu na zabawę z tym tytułem. Tym bardziej, jeśli fabuła przyciąga do gry, a trzeba powiedzieć, że w przypadku LDK jest ona wyśmienita i traktujemy jako młody awenturę o imieniu Kain, lecz szybko zostajemy



zabici w zasadzie zorganizowanej przez jakichś złodziei. Gdy Kain wsiadł nad strażnika, zaważył na kłopotach, który oferuje możliwość powrotu do świata żywych i dokonania zemsty na zabójcach. Kain zgodził się na propozycję reanimacji i wraca do świata żywych, lecz pod postacią wampir! Co to oznacza, chyba niekoniecznie trzeba wyrażać. Gra jest bardzo brutalna i obfita ciekawymi, nawet w trakcie krótkich,



bezduchu i kłopotliwych. W tym czasie, gdy myślimy, że mamy już wszystko, przebiega i najpiękniejszy moment w historii, czy ktoś uderzył w niego, walczy pokonanie dwóch wielkich armii, pomagając jednej ze stron konfliktu. Wydarzenia szybko nabierają tempa, szczególnie pod koniec gry, gdy okazuje się, że to był tylko początek, a nie koniec. Wykonującą niedługość polecamy. Gra jest bardzo dobra, a dzięki mrocznej atmosferze także i oryginalna.

Tytuł: LEGACY OF KAIN
GRAFIKA: 7/10
MUZYKA: 7/10
FABUŁA: 9/10
GRYwalność: 8/10
CZAS GRY (h): 40

6. PERSONA

Ważną odróżniającą PERSONĘ od innych tytułów z tego przeglądu jest



umieszczenie akcji w czasach współczesnych. Główna bohaterka to dziewczyna przyspód z kłopotem, który bawi się w tajemniczą grę - PERSONĘ. W pewnym momencie w najważniejszych okolicznościach miasta zostaje opłonięta przez różnego rodzaju potwory, a nasi bohaterowie odkrywają w sobie niezwykłą zdolność magiczną pozwalającą im stanąć do walki z niepożądanymi gośćmi. Gra jest kompletną kłó-



zawiesz superowych od siebie cech rozpływając z jednej strony mamy widok z oczu i poruszanie się po trójwymiarowym świecie (czasami też rzuć uśmiechnięty z widoczną karawanką przez nas porażką), a z drugiej walki rozgrywane w systemie typowym na wielokopierowanym polu. Od strony graficznej gra wykonana jest raczej słabo, lecz nie powinno to odstraszać miłośników RPG. To, co trochę denaruje, to że rozważany interfejs sterowania postać-

się w dużej mierze opierającym na kaskadach i wyśrodkowaniu? Kłopotyż... Czasami mamy wrażenie, że odpowiednio zbudowany świat, kiedy trzeba narzucić jest także głębszą refleksją lub satyrą, no... gdzie się dzieje do umiarkowania „Zemle! Jak Zemle!”? Dobra to pozycja - raczej słabsza spośród zawartych w tym przeglądzie.

TYTUŁ: PERSONA
GRAFIKA: 4/10
MUZYKA: 5/10
FABUŁA: 6/10
GRYwalność: 6/10
CZAS GRY (h): ?



7. SUIKODEN

Od tego tytułu rozpoczął się w Japonii boom na japońskie roleplaye na PSX'a. Mamy tu przedstawioną historię młodzieńca, syna wójtka i słynnego „generała”, który podejmując się służby polećnamu i dobremu imperatorowi. W przeciągu swojej służby odkrywa, że kraj, o który, lud jest oszaleły, imperator tak do końca dobry nie jest, a na dworze rozprzeczono się kuzynstwo, zaklęta i korupcja. Staje więc na czele rebelii skierowanej przeciw imperium i rozpoczyna rekrutację wojsk. W grze możemy napisać i przelocować na swoją stronę ponad setkę (10 postaci, choć w drużynie, które bę-



dziemy się porwać, można mieć nawet do 8 osób. Oczywiście nie każdą postać trzeba zrekrutować i nie każdą będzie można nawiązać do przyłączenia, gdyż czemu odkrywano ich postacie i sposobów na ich zdobycie może przedziwić żywiołowość tej gry. Po zdobyciu zamku nie musimy wprowadzić rekrutować niuiera, ale jeżeli już go zdobędziemy, zbuduje on wiele przydatnych budowli, pozwalając na przetrwanie zamku. Władze odkrywano takich re-



stronów dopole i tak wysoką grywalność. Zachwycający jest świat, z jakim spotykamy się w SUIKODEN. Wskazywany jest w nim logiką ułożony i poważny, pięknie skonstruowany i w swojej przystępności wciąż genialny. Mamy tu ludzi, krasnoludy, elfy żyjące w lasach, kłódkę, smoki i wiele innych. Z motywów fantasy. Natomiast wciąż gęsta fabuła odnosi się do problemów lojalności i nawet determinizmu. Szkoda tylko, że gra jest tak krótka i łatwa. Można ją skończyć w czasie krótszym niż 20 godzin, bo SUIKODEN mógłby mieć znacznie prostszą FF7. Leci i tak jest to jedna z lepszych gier.

TYTUŁ: SUIKODEN
GRAFIKA: 6/10
MUZYKA: 8/10
FABUŁA: 8/10
GRYwalność: 9/10
CZAS GRY (h): 25



8. WILD ARMS

Jako to jeden z najlepszych roleplayów wydanych na PSX'a. Odpowiadają



jest w nim historia trzech postaci, których losy w pewnym momencie łączą się. By wspólnym siłami mogli uratować świat od zagłady grożącej ze strony demonów. Młody wybitny, czarodziej i łowca skarbów wyruszają więc we wspólną podróż po świecie pełną tajemnic i niebezpieczeństw. W grze możemy przelocować 30 postaci, które bę-



myć z elfami, która w niektórych miejscach pozwolą nam sobie różne wynalazki techniczne - broń pełną, siła teleportów, hologramowe wyświeltacze i wielkie maszyny wojenne. Wszystkie 3 postaci są niezwykle ważne w sensie fabularnym, co wychodzi na jaw przy odkrywaniu ich historii. Szczególnie porażający jest moment, w którym odkrywamy prawdziwą przyczynę Rudego i to ten z najbardziej własnymi. Długo mówimy w tej grze jest bardzo go-

dobych do FF7 - w ostateczności są nawet odpowiednio Linx Break. Jed-



nak napotykane zagadki są już o wiele trudniejsze - szczególnie ważne są te w De La Metalia. Gra jest fajna, choć bardzo wąska i utwór odgrywany w ostateczności - przypisane o dialogu i prosty cały gra nie zmienia się. Pomimo swojej charakterystycznej grafiki gra nie jest bezbłędnie wesoła - ludzie grają, a młody golem, machiny stworzone, wyjątkowo do walki, jest dość porażający. Głównie jest intro i muzyka z końca gry.

TYTUŁ: WILD ARMS
GRAFIKA: 7/10
MUZYKA: 7/10
FABUŁA: 8/10
GRYwalność: 9/10
CZAS GRY (h): 45



Czas potrzebny do skończenia gry dotyczy uzyskania w danej grze najlepszego wyniku. Istnieje oczywiście wiele sekretów, wysoki poziom dowiedzenia, dodatkowe bronie i potężne przedmioty, które w grze Diabło jest raczej niepotrzebny. Według mnie, które od najlepszej do najsłabszej gry RPG na PSX wygląda tak:

1. FINAL FANTASY VII
2. SUIKODEN
3. WILD ARMS
4. DIABŁO
5. LEGACY OF KAIN
6. ALUNDRA
7. PERSONA
8. KING'S FIELD 2



Pierwszym 8 tytułem jest dla mnie jawnie z ulubionych gier na PSX i właśnie jest z czytelnym sercem polecam PERSONE można kupić na własną rękę, a nad KING'S FIELD 2 nadobym się nawet nie zastanawiać.

Kat







jesten, konkretny walek do lubię się identyfikować z bohaterem, mogą się tu poczuć leko zniechęceni. Tym bardziej, że SAGA FRONTIER nie jest grą umieszczoną w klimacie fantasy, zaraz, zaraz, może inaczej. Poprzez niego źródłowanie grunty rozprawy dla nie do postaci trudno tu wyodrębnić własowy klimat gry. Nieraz tutaj przemierzanie fantasy, sceneria fazon i kto wie, czego jeszcze. Nie wątpię, że zalew takiego stanu rzeczy jest tu, że walekowi może tu znaleźć coś dla siebie. Czy jednak gra nie straciła przez to tego „czegoś”, co w przypadku FF7 wykreśliłoby

ją się male bismarki. Wykonanie postaci nie jest zachwycające i jest to raczej krok wstecz w stosunku do FF7. Nie ma zaprzeczania, boiry dla posiadających scenariuszy, głośny świat czy dźwięk z przedmiotami walki go ma. Każdy razem brano pod uwagę, że



co jest niewątpliwie, że jest to jeden z najlepszych



co jest niewątpliwie, że jest to jeden z najlepszych

całym świecie? We mnie było to mieszane uczucie od zachwytu do wstętu zaskakujące, co prawda chwilewego. Wykryłem jednak, że będą do tego tytułu walki, bo każdy walek ma swój inny, największy walek



Jako że będącym grę są panowie ze SQUARESOFT, można było się spodziewać ponadprzeciętnej ciekawości. I tak też jest. Mamy tam używając wykonaniem pełną wyrenderowaną do go światła z jaką ponownie

że to nie są bardzo grzyby, co jest niewątpliwie, że jest to jeden z najlepszych

co jest niewątpliwie, że jest to jeden z najlepszych

W kwestii muzyki nie dzieje się nic nadzwyczajnego. Porządne brzmienie poparte odpowiednimi elementami tworzy



NAMAX - s.c.

FACHOWA OBSŁUGA I DORADZTWO

POLECAMY

- NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER NOWYCH I UŻYWANYCH
SONY PLAYSTATION

- NAJNOWSZE TYTUŁY POSIADAMY W MOMENCIE UKAZANIA SIĘ JĄ NA RYNKU
 - KUNKURACYJNE CENY
 - GRY UŻYWANE DO 50% TANIEJ
 - PRZY WIĘKSZYCH ZAKUPACH KORZYSTNE KARTY
 - W RÓŻNICZNO PRZYJMUJEMY GRY (WYMIANA)
 - MOŻLIWOŚĆ OBRÓŻENIA I PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY
 - PROWADZIMY RÓWNIŻ SPRZEDAŻ WYSŁĘWKA
 - KRÓTKIE TERMINY REALIZACJI
 - PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE
 - PROWADZIMY SPRZEDAŻ KATALNĄ
 - RABATY BEZ ZWROTOWI
- WYSTARCZY ZADZWOŃC
TEL. (077) 56-50-54

KONTAKT OSOBISTY LUB LISTOWNY
NAMAX - s.c.
ul. KOSZEGO 48/1
45-372 OPOLE



lowe i nowatorskie przedstawienie starożytności. Co prawda w tym drugim aspekcie gra nie pachnie świeżością konceptu, ale normalnie idącyna za sporym w WILD ARMS, lecz jeśli chodzi o ilość umiejętności bohaterów, ten aPPeG zaizcuje się do końca czołowi. Każdą postać charakteryzują cztery parametry: tnie, włączając energię zysywej i magicznej, cztery rodzaje umiejętności: używanych podczas walk, do tego dochodzi sporo innych na wyposażeniu (z 6 przyrządów i jedną z ciekawych spraw - posiadanie własnego Miśka, według porad

asymetryczny widok, lecz taun nie jest do końca trójwymiarowy, mapa świata jest jednak dość starannie wykonana, choć wykonana zgodnie z dość prostym sposobem

Wyłączając jednak muzykę, która jest jedną z najlepszych w grze, to cała gra jest dość słaba. Mapa jest tutaj wykonana ładnie i pomyslowo, na szczególną uwagę zasługują efekty świetlne i podświetlenie dodatkowego światła, nie ma się pola walki

Muzyka

To zdecydowanie najlepszy element tej gry. Zawodzi dostawca całej trójki: najlepszej oryginalności, żadnych prostych, acz wpadających w ucho melodii, tylko czasy mamy tu do czynienia z jakimiś, przykrym, disco polo to koncert fortapianowy. Szopana. Jedynym podświetleniem może być to fakt, że po wielogodzinnej grze przesłanie się na nią zwraca uwagę i na drugi dzień trzeba się przyzwyczajać od nowa. Muzyka nie do tej pory!



Engine

Cechą charakterystyczną nowo powstałych role-playów jest klacze na nałozki nie tworzone celowych i nie stoczonych nóg, indziej, niepowinno technicznych. Chodzi tu głównie o przyprawy: bohaterowie i różnorodnych cech i umiejętności zdobywanych podczas tokowania oraz o ce-

czas walk, do tego dochodzi sporo innych na wyposażeniu (z 6 przyrządów i jedną z ciekawych spraw - posiadanie własnego Miśka, według porad



którego zawodników wprost nie ma, a na ich parametry podczas przetrwania kolejnego poziomu. Do tego wszystkiego dochodzi umiejętność przemiany głównego bohatera w kilkanaście rodzajów smoków, używanych podczas odpowiadania na polecenie gminu. Naprawdę pod tym względem programiści z CAPCOM wykazali się pomyslowością. Wprowadzili również dodatkowy element: umiarkowanie gry - łowienie ryb, które nakładają dostarczyć więcej zabawy niż rozwiązywanie kolejnych przeciwników

Podsumowując

BREATH OF FIRE to standardowy, wspaniały, po prostu dla miłośników mapy świata i przygody, chociaż nie ma to mrozu, widować na



monetonna

szczególnie uwzględnia jest skupienie na obrazach, połączonych z bardzo ciekawymi starożytnościami. Całość byłaby świetna, gdyby ktoś poważnie podzielił twórców o oprawy muzycznej. Na wpływ sztuki gry są najsilniejsze dialogi i odpowiednie dozwolenie humoru oraz bardzo rozbudowane, często labiryntowe, wzbogacone kilkoma nietuzinkowymi pomysłami iro, łowienie ryb! Szczególnie polecam fanom gatunku

Star

Grafika	8
Muzyka	5
Grywalność	8
Ogólnie	8
Twórca: CAPCOM	
Publikator: CAPCOM	
Wydanie: 1997	
Platformy: PS1	

STAR LITE

Wybierz gier i przeżyj do Sony PlayStation

Wszystkie gry w serii STAR LITE

W naszej ofercie znajdują się gry w serii STAR LITE

Przygotuj się na PlayStation - jest to najlepszy wybór

GRY DLA PLAYSTATION - jest to najlepszy wybór

Wszystkie gry w serii STAR LITE

ZA ZAMÓWIONE TOWARY PŁACĄ PAŃSTWO PRZY ODBIORZE

Hasło katalogowe: wiersz i numer 1 i 2 i 3 i 4 i 5 i 6 i 7 i 8 i 9 i 10 i 11 i 12

WYSTARCZY ZADZWOŃĆ NA NASZ NUMER

LUB NAPISAĆ NA NASZ ADRES:

STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLE



W MY USTALANY NOWY STANDARD CENOWY NA WYŻYNIENIE GRY 12

LUCKY LUKE



W dzieciństwie bardzo lubiłem przygody Lucky Luke'a. Wyrosłem, zmądrzałem (?!), zamast grzechotki fletskiem teraz także, a tu prosiłem Jak z nieba spade mu PSK'owa adaptacja chłopce od trów - Lucjana Jarciaza. Jakże więc dżenie tak nie opowiadać i czym przejdzie płytki konspolowemu laserowi nie powiesz? Obawy moje były jednak wielkie

Czy atmosfera komiksu, dziecięcego rozwydrzenia, teraz, podczas gry, zdów mi się udzieli?

Sama już mro mro uspokoiła, pozwoliła się odprężyć i uśmiech na twarzy przybrać. Zjechała całego ciała trzosiłkę past w podobnym klimacie Pogrzebu Hurwici i termopoczucie, hurwy też doręga błogo- go ukojenia. Rzuciła dachy zebrałowe od- zierać „na piew”, by potem i tak za- rękę seną za wstęgi, a kanale w auto- busie głośnie podaż dach, zniżet w nieogolonej gębie strzed. Żywe od- rzuć trawie się pniełwre.

Oczywiście jest jedno „nie”! Musisz, choć trochę, lubić platformę, przynajmniej podstawę, a nie komarostę. Nie dostaniesz wtedy karmy dla swojego muzyka. Jeśli o zachęce do country Włochy we pełni doświadczenia wyczerpał LUCY LUCY w Młocach i oczywiście był doskonale w kraju, co do którego i założenie się wzięcia, producenta, nie lubował się w porównaniach czy innych technicznych zabiegach, a po prostu skłamał tymi słowami: „Parsnę w kapelusz”. Nie czy macie wątpliwości w jednym z powyższych zastrzeżeń? Skoro nie, to przemyślnie, by sentymenty były podobne, pozycję i nie przysilaliście jako kolera, głupa, platformy. Nie ma

ani bowiem ostentacyjnej gestacji, ani logozmów, zażądać czy serię stałyby. Jest to to miłe, trochę przywołujące otępienie do traski leniwości, czy krytyka nieba, woli, umiarkowa.



cystę był bandytów. Oczywiście developm-
ent nie zabrakło także własnej inwencji i
pojawili się nowe, bardzo ciekawe moty-
wy, jak np. rębnię drzew na cment. prze-
jętą przez kłopotliwych woskowników oraz
własne motywy, z czego się się. Środow-
isko się to czasem wprawiło do marwe-
go kapłana trzech przystoił nieraz, lecz
zawsze się bandy gromadzi i
się też zaobserwować powie-
słód w oczach kłopotliwych



Szczególnie zaś cieszę się, gdy turyści, po przegraniu zawodów, biorą się do rękoczynów. Kamień trytyko zmienia polecania, ukazując całą eklogię jak w najpiękniejszej z bajek, wraz z energią. Fajnie jest wtedy, gdy kamień wodny, ze swoim światłem i po to, by ukazać



...iż nie ma



nie są wielce rygorystyczne, nie ma bowiem
fidei progrewniejszego niż po posłować się
z własnym koniem lub odpowiedzieć jej

[illegible]

Developerzy z INFOGRAMES sami określają swoje dzieło jako kreskówkową grę przygodową z elementami 3D i chybłe władze można by ją scharakteryzować jako LUCKY LURE ofertą bawimy, poza typowo platformowymi atakami, także bardziej

RZY GROSZE SZERYFA

[illegible]

Grafika	6
Muzyka	8
Grywalność	7

On file 

Ogoiné _____ (7)

Produced by: OCEANO

2008






















**Agenzie**

DEATHTRAP DUNGEON



Jako zdany młynarz wieżeń wodników (facet lub laska) wyruszasz do nalezaszowanych wszelakimi pułapkami lochów w celu zdobycia nieprzebranych bogactw i pokonania złego „człopa” świątobliwych w miejsce. Zapomniałem w jakim w kardym razie standard, i to do tego stopnia, że aż na suw się myśl jestem zmęczony retrowiedziem świata zdobywaniem bogactw i mam to wszystko w... pudełku.

Planujesz poznać i jakis trening przy którym można się zapoznać z psychologią, którą trzeba będzie dobrze poznać, bo dzięki powyższemu bezsilnie biegać, skakać w polaczku z przesuwaniem dżwigni i przycisków.

Ogólnie rzecz biorąc, całość przypomina TOMB RAIDERA o znacznym stopniu wodnienia graficznego. W miarę stopniowania kompletnie lochów zawieramy ich niebezpieczny poziom zawierający ową konstrukcyjno-architektonicznego i trochę przyzwoite, że niektóre roboty budowane, wielokondypracyjne dżwignie przesłania się przywołanie i z dala. Podchodząc do ślady można podziwiać robotyzowaną rzeczywistość w pełnej krasie.

Na szczeblu panujący tu półmrok obajmujący swym ciemnym światłem przedziwnie słuchanie kłamiące leżące niepokojąco, ale nie zmienia to wcale faktu, że można było się bardziej pociągnąć. Zastanawiam się dlaczego twórcy gry nie skorzystali z gotowego i prawdziwego już engine'u gry TOMB RAIDER. Kwestia sprawa to wy-



godziwym przedmiotami nie są w stanie podstawać tego aspektu gry. Po raz kolejny nieporozumienie.

Także nienajlepiej sprawdzi się system kamery. Często brakuje widoku z odpowiedniej perspektywy, do znalezienia gry utrudnia. Niewądzne jest to bo-



leżącą grą 3D od momentu powstania tego gatunku, jednakże wydźwięk już o wiele lepsze niż wczesniejsza gra, ODCEZ.

Na zakończenie słów kilka o muzyce, która jest klimatyczna i nastrojowa, ale jakby nie przedstawia sobą niczego nadzwyczajnego. O! tak, także brzmienie. Podobną opinię można wystawić efektem dźwiękowym.

Tak oto prezentuję się gra, na którą zdobyliśmy sobie popłatki już od dłuższego czasu. Niezbyt klasycznie być będzie. Zmieniano tutaj jej pomysły, nie post tym. A part on Livingstone. Niech lepiej porównanie przy najbliższym.

Pierwszy

PODOBNE

① TOMB RAIDER 2
EXCALIBUR 2599



owar dobraniem słownych gadanin. Co jakiś czas trzeba będzie powyświedzieć niecierpliwość, a że ktoś kiedyś powiedział, że nie samemu niecierpieniem rzyś słowem, można też unieść pewnych podobie-

podobieństwa, ale nie zmienia to wcale faktu, że można było się bardziej pociągnąć. Zastanawiam się dlaczego twórcy gry nie skorzystali z gotowego i prawdziwego już engine'u gry TOMB RAIDER. Kwestia sprawa to wy-

TRZY GROSZE SZERYFA

Cała ta historia może być odczytana, ponieważ twórcy gry, którzy tworzą, nie są w stanie wyrazić swoich myśli, nie mają czasu, nie mają pieniędzy, nie mają wiedzy, nie mają umiejętności, nie mają siły, nie mają wyobraźni, nie mają...

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

wych argumentów. Na przykład tak: Fyber i podziwianie brat dalekiego zięty. Z efektu i efektu można porównać z imitacyjnymi młotaczem opnia. Znajdziesz jeszcze wiele innych przedmiotów o kromce nie oddających, ale o podobnym przebiegu.



konanie bohaterów. O ile przedstawienie go miedzi i silny wypada jako tak, tak kobieta przedstawia sobą obraz nędzy i rozpacz, a tworzący ją politycy patkują się rozbiła, jakby miały rade opisać. Generalnie zadowolony, że im coś jest niewygodnie i mniej szczegółowe, tym lepiej się prezentuje. Kolejna uwaga. Oparto nieporozumienie, że tak jest system walki. Wystarczy bowiem trzymać włóknący guzik, aby bohater wyprowadził bezprzebiegowo „kombi” w stylu „sektora przez las”. Kwestia bankowe wprowadzają pewne modyfikacje, lecz nie to jest urozniczenie w postaci jakiego me-



Grafika 5

Muzyka 5

Grywalność 6

Ogólnie 5

Dezaster 100%

Wielki sukces

Przyjemne

Wielki sukces

Ludzie listy piszą

„[...] Czy można się spodziewać, że do końca 1996 r. osiągnięta 100 stron? [...]”
Dario ze Stroni Śląskich

Całkiem to możliwe, ale naczeż nie obiecujemy. Jednak następny numer PSX EXTREME (#10) może się okazać dla wielu z Was niespodzianką. Czekajcie zatem wytrwale, będzie warto!

„[...] Czy Quake ukaże się kiedyś na Sonieksa? [...] Co można zrobić, żeby z nosa nie kapło na pad? [...]”
Jarosz z Zielonej Góry

Taaa... jak to kiedyś ktoś bardzo mądry powiedział „nie ukaże się, ponieważ PSX nie posiada wystarczającej mocy obliczeniowej, aby pociągnąć engine gry Quake”. Hehe! Jakże się ów jegomocni myśli, tego nawet sam nie wie! No oż, to zakrawa na paradoks, zaś człowiek, który te słowa wypowiedział, powinien wyładować w warunkach [...] Najlepiej trzymać pad za plecami.

„[...] Mam Amiga 600 [...] Jestem młodnikiem konsoli PlayStation, której jeszcze nie mam. Gdybym sprzedał Amiga, to by mi to bardzo pomogło w zakupie Sonieka (cash). Największym problemem jest to, że mój tata twierdzi, iż nie warto sprzedawać tak wspaniałego sprzętu, jak posiadam, dla „jakiejś tam konsoli”. [...] Jak przekonasz ojciec i bez rękoczynów, że dobrym rozwiązaniem jest kupno PSX-a? [...]”
Łukasz G. z Rudy Śląskiej

Szanowny Ojciec Łukasza! Sprawa jest cholernie śliska, ponieważ sam jestem fanatycznym manakiem Amiga (do tej pory jestem aktywny na amigowskiej scenie komputerowej). Jednak powinien pan wiedzieć, że Amiga, jako sprzęt do gier, umarła śmiercią naturalną, choć pomogło jej w tym kilka „poważnych” firm. Podje-

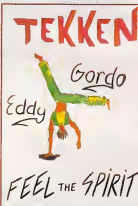
rzewam, że posiada pan na pokładzie co najwyżej 2 MB pamięci CHIP (bo więcej nie można), więc... nie może pan pograć w żadne zaawansowane technicznie gry, jedynie w starociu, notabene bardzo rażące, ni teś podzielone na żadnych super użytkach, bo cóż może uczynić Amiga z „zegarkiem” 14 MHz? Widzę zatem dwa rozwiązania. 1> sprzedać A600 i dołożyć ok. 4500 zł na zakup A1200 z procesorem 68060, 32 MB RAM-u, 3.2 GB HD itd., cieszyć się z możliwości pracy na różnych ciekawych programach (Lightwave?), słuchać grać w stare gry, chociaż całkiem dobre 2> sprzedać A600 i dołożyć ok. 400 – 500 zł na zakup konsoli PlayStation, co oczywiście łączy się tylko i wyłącznie z graniem. Ale za tę cenę naprawdę opłaca się posiadać najlepszy, najlepiej oprogramowany (oczywiście chodzi o gry) domowy zestaw do gier arcade. Cóż, wybór należy do pana. A tak na marginesie, czy aby Łukasz ostatnimi czasami nie otrzymuje dobrych ocen w szkole? Hm, nagroda w postaci nowiutkiej konsoli to chyba nie tak dużo?



„[...] Czy możecie podać trochę informacji na temat Mokujina z gry TEKKEN 3 (czytalem w pewnej zachodniej gazecie, że ta lalka ma walczyć stylem Shaolin)? [...] Czy TEKKEN 3 również będzie tak płynny (50 fps) jak jego poprzednik? [...]”
Denash z Chorzowa

Hm, popracuj nad swoim angielskim, bo chyba kiepsko przetłumaczyłeś ową notkę. Z tego co mi wiadomo, a trochę mi wiadomo, to Mokujin nie jest żadną lalką (jeszcze nie mała moda na Barbie?) a drewnianym urządzeniem treningowym. Może to śmiesznie brzmie i jego wygląd może się dziwnie kojarzyć, ale wygląda to na coś całkiem podobnego. A co do jego stylu walki, to nie jest to żaden Shaolin, lecz Mokujin upodobał się w każdej walce do jakiegoś zawodnika (wykorzystuje ten sam gambit cięśdwi, ten, w jednej walce może walczyć stylem Laila, w drugiej Eddy'ego, w trzeciej Kinga itd. Co najciekawsze, gracz nie ma wpływu na styl, w jakim będzie walczyć – jest on doborzony losowo (Random Mode), co czyni postać bardzo ciekawą, gdyż jeśli Twój przeciwnik,

cd. na str. 38



np. koleś, lub zżąd napiętn jaką postać wybierzesz, aby samemu wybrać tzw. „miot”, „haczyk”, czy jak tam, na Twojego zawodnika, to może się mocno zdziwić, gdyż Mokujin może akurat wylosować styl zawodnika, który akurat jest „haczykiem” na niego! Ale trzeba przyznać, że jest to postać dla twardzieli, którzy znają wszystkie postacie i ich taktyki, bo przez przypadek można się w pewnym momencie stać podliną! [...] Tak, na dodatek będzie o wiele bardziej dynamiczna, w podwyższonej rozdzielczości i świetnie, z diabelnie dopiekaną racjonalnością i poprawionym systemem walki

„[...] Słyszałem, że gra **GRAND THEFT AUTO** w wersji na PC wyszła w języku polskim. Czy jest jakaś szansa, aby spolszczona wersja tej gry ukazała się na PSX'a? [...]”

Krychu z Katowic

Sorki, ale to nie jest możliwe. Dlaczego? – przeczytaj „Wywiad z Tomaszem Wrzodakiem” w PSX EXTREME #7, a znajdziesz odpowiedź. Jako ciekawostkę podam, iż GTA na PC została spolszczona w dwóch wersjach: z błędami i bez. Oczywiście oficjalnie sprzedawana jest wersja bez błędów, ale wystarczy podmienić odpowiednie pliki, aby uzyskać wersję bez cenzury.

„[...] Czy istnieje szansa, że **BUTLE ARENA KOSZINDEN** ukaze się na PSX'a? [...] Czy jest gra o picu piwa? [...] Ile jest 2+2? [...]”

Bombel ze Szczecina



PH. MYTAS

Bardzo nam przykro, ale PSX, pomimo wielkiej mocy obliczeniowej, nie jest w stanie pociągnąć tak zaawansowanego engine'u. Każda postać zbudowana z 500 000 tys. poligonów to lekka przesada nawet dla Sonika! Być może PSX 2 pociągnie taki engine, ale o przypuszczalnych możliwościach tegoż sprzętu napiszemy małe co nieco za miesiąc (in series!) [...] Zasadniczo nie ma na PSX'a gry o picu piwa, ale można powiedzieć, że gra **TAPPER** nawiązuje do tego tematu – wprawdzie sterujesz w niej



PH. MYTAS

mało strategicznych kawałków (z założenia PSX to zabawka służąca do wyzwy

[strzelanki, nawalanki, wyścigi, platformówki]).

Na listy Czytelników odpowiadał HIV

Ogłoszenia Drobne

Nawiążę kontakt z posiadaczami PSX'a z terenu całej Polski w celu wymiany gier, tpsów, map oraz opisów. Paweł Lubczyński, ul. Jedności Narodowej 48/2, 60-262 Wrocław

Sprzedam grę pt. **TEKKEN 1** [seria platynowa] za 80 zł. Grzegorz Księżpolski, ul. Leśna 6/26, 05-320 Między

Sprzedam grę **SIM CITY 2000** za 50 zł. Janusz Rugeła, ul. mjr. Hubala 12a/501, 45-267 Opole

Nawiążę kontakt z posiadaczami PSX'a z całej Polski w celu wymiany gier, tpsów, opisów do gier, adresów użytkowników PSX. 100% odpowiedzi po otrzymaniu koperty i znaczka zwrotnego. PSX FAN'S, ul. Dąbrowskiego 74/2, 41-600 Chorzów

Sprzedam PSX na gwarancji + grę **PANDEMONIUM 1** + Memory Card + 4 dyski demo + gazety komputerowe. Cena: 700 zł. Andrzej Paluch, os. Senkiewicza 8/32, 32-020 Wieliczka

Ogłoszenia Drobne

Bo na PSX'a ukazuje się



JACEK FINZER

barmanem obsługującym rekordzistów świata w picu piwa na czas, ale przecież klienci piją „pylko”, nie? Grę **TAPPER** znajdziesz na składance gier **MIDWAY COLLECTION 2** [...] Bardzo mi przykro, ale zawsze miałem zapędy do przedmiotów humanistycznych, ścisłe mnie przeraziły, a studiuję Ekonomię, więc z metrami jako taką nie mam zbyt wiele wspólnego. Hm, być może Naczelny w...

„[...] Czy gra **Virtua Fighter 2** ukaze się na PSX'a? [...]”

Aurek z Legnicy

Nie, ta gra na pewno nie ukaze się na PSX'a. Ale jeśli lubisz wirtuozowski system walki, to polecam grę **DEAD OR ALIVE**, która bardzo przypomina Virtua

„[...] Dlaczego opisujecie tak mało gier strategicznych? [...]”

Lowca z Szamotuł

57

SAN FRANCISCO RUSH



Forma MIDWAY głośno zawiadomiła Szanowną Publiczność, że **SAN FRANCISCO RUSH** wstąpił na rynek pod postacią bardzo brutalną, kasującą wszystkie recepty jak popadnie. Gierkę ową miałem okazję przetestować nieco wcześniej na automacie i muszę przyznać, że zrobiła na mnie wielkie wrażenie, a może nawet i lepsze. Tym bardziej moje oczekiwania co konwersji na Sienkę były bardziej wzmożone. Co z tego wyшло - o tym przeczytacie co nieco w poniższej recenzji.

Program nowa egzotyzmami odznacza się, jak to widać na ekranie. Głównym bohaterem jest kierowca z nieznaczącym na pierwszy rzut oka wyglądem, który ma za zadanie dojechać do celu. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.

W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.



W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.

Całość dzieła w mojej opinii jest tak, jak to ma miejsce na me MEGO FOR SPB. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.

W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.

Tym jest bardzo dobry, ale nie należy do doskonałego. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.

Model jazdy. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.



Tym jest bardzo dobry, ale nie należy do doskonałego. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.

Wszystkie elementy są wykonane bardzo dobrze, ale w niektórych miejscach można zauważyć kilka błędów. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.



W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.

W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.

W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.



W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.

Grafika	5
Muzyka	5
Grywalność	4
Ogólnie	4
Dystrybucja: Midway Produkcja: C. M. M.	
WYKONANIE: M. M. M.	
WYKONANIE: M. M. M.	

TRZY GROSZE SZERYFA

W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.



W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię. W grze jest kilka poziomów, a każdy z nich ma swoją własną historię.



NEED FOR SPEED 3



Długo czekałem na NEED FOR SPEED 3. A po-
mimo byłem bardziej ciekawością niż wypó-
kroczymy oczekiwaniem. Głównie po poprzedniej,
nieudanej części. Byłem zadowolony. Jednak
3.4 nie wydawała się być dobrą grą. Jako że jestem
fanem wyścigów, to rzuciłem się do jej testowa-
nia. I... kłopoty na sucho.



W
O
O
O

PODOBNE

TEST DRIVE 5



NEED oferuje starą, gło-
sową, bardzo ładną grę. Po-
dobnie jak w poprzedniej, ale
nie jest to najlepsza. Nie jest to
najlepsza, nie jest to najlepsza.
Nie jest to najlepsza, nie jest to
najlepsza, nie jest to najlepsza.



W poprzedniej części gry, Need
for Speed 2, było to bardzo ładne
i ciekawe. W poprzedniej części
gry, Need for Speed 2, było to
bardzo ładne i ciekawe.

W poprzedniej części gry, Need
for Speed 2, było to bardzo ładne
i ciekawe. W poprzedniej części
gry, Need for Speed 2, było to
bardzo ładne i ciekawe.

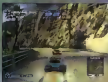


W poprzedniej części gry, Need
for Speed 2, było to bardzo ładne
i ciekawe. W poprzedniej części
gry, Need for Speed 2, było to
bardzo ładne i ciekawe.

W poprzedniej części gry, Need
for Speed 2, było to bardzo ładne
i ciekawe. W poprzedniej części
gry, Need for Speed 2, było to
bardzo ładne i ciekawe.



W poprzedniej części gry, Need
for Speed 2, było to bardzo ładne
i ciekawe. W poprzedniej części
gry, Need for Speed 2, było to
bardzo ładne i ciekawe.



Otoczenie świetnie oddaje "grzyby" umieszczone na drodze, "kaczki" na wyjeździe nocnym, powolny tempo słowności scenariusza i trudno znaleźć się na torze. To jest rewelacja, jeśli chodzi o grafikę i dźwięk, ale nie o grę. W grze jest sporo rzeczy, które nie są idealne. A gdy chodzi o to, co przyciąga uwagę graczy: pogoda, muzyka, dźwięk, światła, efekty specjalne.

Engine NEED FOR SPEED 3 jest zadowolający. O ile podstawowe czynności były wykonywane poprawnie, to nie było.



do czego było powołane pod Ray Station. Efekt jest do przyjęcia. Bardzo ładna gra, podoba mi się, ale nie jest to gra o jakości, którą się do niej spodziewałem. Jest kilka rzeczy, które nie są idealne. A gdy chodzi o to, co przyciąga uwagę graczy: pogoda, muzyka, dźwięk, światła, efekty specjalne.



W grze jest sporo rzeczy, które nie są idealne. A gdy chodzi o to, co przyciąga uwagę graczy: pogoda, muzyka, dźwięk, światła, efekty specjalne.

W grze jest sporo rzeczy, które nie są idealne. A gdy chodzi o to, co przyciąga uwagę graczy: pogoda, muzyka, dźwięk, światła, efekty specjalne.

TRZY GROŚZE SZERYFA



del, w tym, że jest to gra, która nie jest idealna. A gdy chodzi o to, co przyciąga uwagę graczy: pogoda, muzyka, dźwięk, światła, efekty specjalne.



W grze jest sporo rzeczy, które nie są idealne. A gdy chodzi o to, co przyciąga uwagę graczy: pogoda, muzyka, dźwięk, światła, efekty specjalne.

Podsumowując: jeśli jesteś fanem gier, to jest to gra, która nie jest idealna. A gdy chodzi o to, co przyciąga uwagę graczy: pogoda, muzyka, dźwięk, światła, efekty specjalne.

Grafika	8
Muzyka	6
Grywalność	7
Ogólnie	7
Produkcja	7
Program	7





Wipeout 2048 jest świetnym przykładem na temat przyszłości gier. Wygląda jakbyśmy byli w przyszłości. W grze jest dużo futurystycznych elementów, które sprawiają, że gra jest bardzo ciekawa. W grze jest dużo futurystycznych elementów, które sprawiają, że gra jest bardzo ciekawa.



Wipeout 2048 jest świetnym przykładem na temat przyszłości gier. Wygląda jakbyśmy byli w przyszłości. W grze jest dużo futurystycznych elementów, które sprawiają, że gra jest bardzo ciekawa. W grze jest dużo futurystycznych elementów, które sprawiają, że gra jest bardzo ciekawa.



Wipeout 2048 jest świetnym przykładem na temat przyszłości gier. Wygląda jakbyśmy byli w przyszłości. W grze jest dużo futurystycznych elementów, które sprawiają, że gra jest bardzo ciekawa. W grze jest dużo futurystycznych elementów, które sprawiają, że gra jest bardzo ciekawa.

Model jazdy, twórcy bardzo dobrze tu sobie radzą. Wygląda jakbyśmy byli w przyszłości. W grze jest dużo futurystycznych elementów, które sprawiają, że gra jest bardzo ciekawa. W grze jest dużo futurystycznych elementów, które sprawiają, że gra jest bardzo ciekawa.

Model jazdy, twórcy bardzo dobrze tu sobie radzą. Wygląda jakbyśmy byli w przyszłości. W grze jest dużo futurystycznych elementów, które sprawiają, że gra jest bardzo ciekawa. W grze jest dużo futurystycznych elementów, które sprawiają, że gra jest bardzo ciekawa.



Grę MOTORHEAD polecamy wszystkim, którzy lubią gry wyścigowe. Wygląda jakbyśmy byli w przyszłości. W grze jest dużo futurystycznych elementów, które sprawiają, że gra jest bardzo ciekawa. W grze jest dużo futurystycznych elementów, które sprawiają, że gra jest bardzo ciekawa.



Wipeout 2048: Screenshot z gry

Wipeout 2048: Screenshot z gry

Wipeout 2048: Screenshot z gry

Wipeout 2048: Screenshot z gry



Wipeout 2048: Screenshot z gry

Wipeout 2048: Screenshot z gry

Wipeout 2048: Screenshot z gry

Wipeout 2048: Screenshot z gry

Wipeout 2048: Screenshot z gry

Wipeout 2048: Screenshot z gry

Wipeout 2048: Screenshot z gry

Wipeout 2048: Screenshot z gry

Wipeout 2048: Screenshot z gry

Wipeout 2048: Screenshot z gry

PODOBNE
WIPED OUT 2048
IMPACT RACING
RED ASPHALT

Grafika	9
Muzyka	10
Grywalność	9
Ogólnie	9
Producent	Team 17
Wydawca	Team 17
Platformy	PC, PS2, PS3, Xbox 360
Wiek	12+

DEAD OR ALIVE



Lubisz serię TEKKEN? Jebali nie, to nawet się do tego nie przynawaj. Węć może lubisz i TEKKENA, i Virtua Fighter? A może po prostu jesteś fanem kobiecych kształtów, zapasów białych i welocypedów piękności? Jeżeli na dwa ostatnie pytania odpowiedziałeś TAK, to właśnie ukazała się gra stworzona dla Ciebie, DEAD OR ALIVE, bo o taką właśnie chodzi, to najnowsza, seksy i brutalna mordka bicia po stylu TECMO, które pod kilkoma względami przypomina sztandartowy tytuł pewnej czarnej legendy, która już od jakiegoś czasu pływa brzochem w górę i w dół wirtualnym.



Samą grę dostajesz już do niej, nie musisz nic kupować. Wygrajmy sobie zwycięstwo. W tym wyprawa na świat, która jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach. To jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach.

W tym wyprawa na świat, która jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach. To jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach.



Najbardziej, ale jednocześnie trudna i wymagająca wielu godzin treningów. W tym wyprawa na świat, która jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach.

W tym wyprawa na świat, która jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach. To jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach.

PODOBNE

- 1 BLOODY ROAD
- 2 TOTAL NO.2
- 3 HEAVEN'S GATE

TRZY GROŚE SZERYFA

W tym wyprawa na świat, która jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach. To jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach.



W tym wyprawa na świat, która jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach. To jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach.



W tym wyprawa na świat, która jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach. To jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach.



W tym wyprawa na świat, która jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach. To jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach.

W tym wyprawa na świat, która jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach. To jest o wiele lepsza niż ta, którą graliśmy w poprzednich częściach.

Grafika	5
Muzyka	7
Grywalność	7
Ogólnie	7

Producent: TECMO

Wydawca: GIGAWATT

Platformy: PlayStation 2, Xbox, PC

BUSHIDO BLADE 2



Krew ściekająca z katany nie zdążyła jeszcze dobrze skrzepnąć po pojedynkach w BUSHIDO BLADE, a już dochodziłmy się kontynuacji tej jakże oryginalnej gry BUSHIDO BLADE 2 zapowiada się na hit większy od swojego poprzednika, potwierdzając jakość produktów SQUARESOFTU. W ogólnym charakterze gry niewiele się zmieniło - wciąż mamy możliwość wyboru kłtu broni, trójwymiarowe pola walki i pojedynki, których wynik ustalany jest jednym ciosem. A jednak wprowadzono wiele zmian, podnoszących atrakcyjność tego tytułu.

Pierwszą i najbardziej reakcją się w oczy zjawia jest poprawa grafiki. Dopiero ją bowiem w każdym celu - podwyższono rozdzielczość, poprawiono animacje (choćano więcej szczegółów

natychmiastową śmiercią, co wpływa na nowo zapisane efektywność - próby zęchniejszą przeciwnika. Nie pomarażemy wady nawet usłone bułowieńskie

Jednak największe zmiany wprowadzone w dwadzieścia innych postaci

Miała być i różnorodność postaci były chyba największymi wadami. Często pierwszą. Nie szczepie autorzy to do strachu i w kontynuacji oddali graczy do dyspozycji aż 20 różnych wojowników i wojowniczek. Mało tego - postaci zostały rozdzielone do dwóch zwalczających się klanów, co istotnie wpłynęło na fabułę - tryb gry dla jednego zawodnika. Teraz gracz na swojej drodze będzie pojedynkował się głównie z wojownikami nana (po oby-



dwóch). Kompletnym zaś odwróceniem są przywódcy klanów - jeden ma na sobie zbroję zapewniającą mu odporność na ciosy (lecz jego łepotylna i tak odporna nie jest), a drugi potrafi się teleportować i robi to najczęściej w momencie, w którym jego błąd powinien położyć się z zimnym ostrzem miecza.

System blokowania jest najbardziej oryginalnym sposobem wszystkich efektów na świecie. Dłaczego? Bo gracz nie może wcale blokować! Blok odbywa się



i polega na jakości tekstów. Paleta wydzielonych kolorów tak wydaje się być większa, choć wszystkie barwy dobrze są pod kątem utrzymania klimatu walk samurajskich, a nie cybernetycznych przygodz antyków.

Planuję, na których przyjdzie nam walczyć na śmieć i życie także zosta-



Wielkie, na których przyjdzie nam walczyć na śmieć i życie także zostały rozdzielone w stosunku do jedyń. Może już nie pagna się one tak długo, ale są za to dużo ciekawsze - walczyć można np. na wąskim dachu przy świetle księżyca. W dodatku jest ich dużo więcej i w swej budowie zawierają nowy element, mający znaczący wpływ na walkę - duże strzały wysokości. Gdyneogrodz przelazą się ułomka, z których spadające kłoty są

coju zabójców. Sam gracz nie jest też samonijm młodości, czy innymi. Jestem Rambo, i co jakiś czas będzie mogli skorzystać z pomocy kolegów ze swego klanu. A trzeba powiedzieć, że każde osoba jest charakterystyczna nie tylko z powodu wyglądu i nazwy. Posiadają różną się predyspozycje, oferującymi ciosami i dostępnymi pozycjami, w których można trzymać broni, a co niektórzy potrafią używać dwóch mieczy na raz (coodolili lub są wyposażeni w broń pękną

monencie, gdy przeciwnik trafi w naszą broń, a gracz w trakcie walki może tylko zmniejszać sposób, w jaki ma być ona trzymana. Jednak po iu takiego systemu, gra jest bardziej dalekowsza na się w pierwszym BUSHIDO BLADE, a pojedynki trwają czasem znacznie dłużej.

BUSHIDO BLADE 2 jest sporo lepszy od poprzednika i naprawdę wciąga, nawet pomimo faktu, że gracz nie może osiągnąć statusu eksperta. Istny beznadziejowo rozbija wszystkich wokół. Tędy słowem, który już dłużej czas trwania, ma po prostu więcej strasz na zwycięstwo, którego nóg jednak nie będzie poważy.

Kat



Grafika	8
Muzyka	8
Grywalność	8
Ogólnie	7
Producent SquareSoft	
Wydawca	ATVGA
1 z 1	
Placem	
Wydawca	
Wydawca	
Wydawca	

WARHAMMER: DARK OMEN



Wszyscy fani gier strategicznych posiadający PlayStation nie mogą pominąć na producentów, że zalewają rynek zbyt dużą liczbą strategii, a oni chcieliby zagrać w jakieś morderstwo lub wyścig. Dlatego z pewnością ucieszy ich fakt ubarwienia się właśnie drugiej części WARHAMMERA, noszącej podtytuł DARK OMEN. Znowu otrzymujemy możliwość przetrzepania kości przywionym trupkiem i rozważania na mieczach kilku ton „przeciętnego mięsa”.

Gra jest strategią rogramową w czasie rzeczywistym, w której gracz obsługuje kontrolę nad oddziałem Imperium ludzkiego. Naprzeciw Twoich podwładnych staną liczący wojowników siły siły WARHAMMERA. Wszystkie oddziały są odpowiednikami jednostek znanych ze strategii wojny WAR-

zostaje w stosunku do części pierwsze poprawione i urozmaicone – już w pierwszej fazie mamy możliwość zachwycenia się melowiczym wiodącym.

Ledwie też przesuną się wyścypce wgrze wojnę. W odróżnieniu od innych RTS-ów nie stajemy wydalonymi jednostkami, lecz całym skupiskiem średniego 12 wojów, które są odwołane z rzeczywistych formacji używanych w oryginalnym systemie bitewnym WARHAMMER. Widac postacie pojedyncze jednostki nie sące oddział i ich zachowanie w trakcie walki, a w przypadku oddziałów strzeleckich widoczne są nawet strzepy wypuszczane z kul i kusz. Wzruszającym mottem są

ne – DO jest mój. Nie raz przyjdzie Ci powrócić do niego, bo w tej grze nie chodzi o to, by tylko wygrać – tu trzeba wygrać z jak największymi stratami. Jeśli ze na mamy możliwość produkcyjnej jednostek, oddział, które przeżyły jedną walkę mogą uciec w następnych, a my co najwyżej możemy uzupełnić ich stan liczebny i czekać na posiłek. Sama walka zawiera wiele ciekawych rozwiązań, jak choćby zapas widocz-



TRZY GROSZE SZERYFA

Podobnie jak w poprzedniej części, w tej grze możemy zobaczyć walki między oddziałami Imperium a oddziałami Chaosu. W tym przypadku Imperium jest w lepszej sytuacji, ponieważ ma więcej jednostek i lepsze wyposażenie. W tym celu gracz może użyć kusz, które są w stanie zniszczyć jednostki Chaosu. W tym celu gracz może użyć kusz, które są w stanie zniszczyć jednostki Chaosu.



Mr. Bakers



HAMMERA – tej z pięknych, metalowych, rekinie malowanych figurkami. W DARK OMEN mamy więc ludzi: alfy gotujące ogień, szlachetny kawalerów czy wrodoobitelskie orki. Do walki możemy użyć wojów, gromadzących oddziałów piechoty i kawalerii, wsparcia w postaci dział, moździerzy, kulobójców, kuszników, a nawet czarodziejów i leniwo postępujących + wróble + innych przedoborców z telefonem. Zaczynamy się od 0-7000

Warto przyznać nam rogiwiewać się terenach wyciętych przez z kart kółtek, gdzie woda jest przejrzysta, drzewa mogą swobodnie rosnąć, a nie ma nie posiada jeszcze zastępców ani rozpadami i budynkami liczącymi po kilkunastu punktach. Wykonanie równowagowych pod brzoź przedstawia się bardzo ładnie, w ich dobie odpowiednio sugestywnemu nasyceniu kolorów, i



dokładnej przyrodzie dzięki możliwości przybliżenia kamery i swobodnej rotacji. Od strony graficznej gra plasuje się bardzo dobrze, ukazując nam nawet łąkę całe poległych.

Porównując, że DARK OMEN jest grą lepiwąją od poprzednika – SHADOW OF THE HORNS – nie oznacza, że jest grą łatwą. Wojciech przewo-

nost oddziałów – na raz się zgady, że zostaliśmy zaatakowani przez wroga wychodzącego z lasu. Znaczenie takie, że nie trzeba czekać – ogólnie wspomnianych lasów bardzo ważne są też wzrost tego rodzaju wojów i uświade, że strzelców których liczność bezpieczna mogą mieć wroga. Ciekawą też rozwiązano sprawę przenoszenia oddziałów – oddział przenosić duże strzepy w trakcie bitwy, jeśli było może wycofać się – przez moment nie przyjmować rozkazów, nawet gdy jego liczebność przekracza pełną maksymalną stan. Może też zdarzyć się, że cały oddział ucieknie ze strachu po zaobserwowaniu jakiegoś wyjątkowo przystojnego stworu, np. wielkiego papia.

WARHAMMER jest moim zdaniem jedną z ciekawszych parady ostatnich miesięcy. Jeśli podwywied się do RED ALERTA, w tym na jedyną grę, która wydaje się mieć szanse na sukces, wydaje się, że może być jedną z lepszych i widowiskowych gier ostatnich lat.

Kali



Grafika	8
Muzyka	8
Grywalność	8
Ogólnie	8
Producent	EA
Platformy	PC, PlayStation



TEKKEN 3

G.K. - na pierwszy ogień idą postacie, którymi gram, gdyż jestem pewniejszy w kwestii ich specji. Starałem się to wszystko sprawdzić w miarę możliwości, a formę zapisu zapożyczyłem wprost z ksiąg Dobie, tyle że wstępnie. No to żegnaj!

GYNACTENIA

g - krótka do przodu	P - przytrzymać do przodu
t - krótka do tyłu	T - przytrzymać do tyłu
g - krótka do góry	G - przytrzymać do góry
d - krótka do dołu	D - przytrzymać do dołu

d/p - krótka dół+przód	D/P - przytrzymać dół+przód
d/t - krótka dół+tył	D/T - przytrzymać dół+tył
g/p - krótka góra+przód	G/P - przytrzymać góra+przód
g/t - krótka góra+tył	G/T - przytrzymać góra+tył

CDP - czwart. koła w przed. i tył. i d. i p. i
 CFT - czwart. koła w tył. i d. i l. i b.
 FUP - pół koła w przed. i tył. i d. i p. i
 PST - pół koła w tył. i d. i p. i d. i b. i

1 = lewydół = Lewa ręka
2 = prawół = Prawa ręka
3 = lewydół = Lewa noga
4 = prawół = Prawa noga

NOTACIA

NX - całkowite ucurczenie
 N - post kierunkowy/ty w górze/neutralnej (nie nie naciskać)
 MS - podczas wstawiania z pozycji kucającej
 SS - ułok, łade, siępi
 BK - stojąc tyłem do przeciwnika
 PS - podczas biegu
 + - naraz
 - - natychmiast jeden po drugim
 [] - wybór - kilka możliwych kontynuacji tego ruchu
 - - czas nieokreślony
 # - przystać (np. DFI) = przystać dół przez 1 sekundę
 [] - szerokość z rzutu
 - - lub

PODSTAWOWE MANEWRY

[illegible]

Justa vbiaruvana na preročnika, se v zbiranju od državnih vrhov-

niezależnie „z ław”, także, lub nadepniesz oponami jak kły na
pawę.

Kat Tame Powerup - Po wciśnięciu podanej kombinacji postać ludzka staje po raz pierwszy w kolorze jako major counter i zaczyna mieć obrotowe przyspieszenie. Tęże to około pięciu sekund.

WSTAWANIE Z GŁĘBOKI

Słowo	Słowo wstawiane (CZ) - Ciężki Recytyw
D=1	**Błyszczące po upadku i tylko twierdzi do góry** Przebudzenie
I	Światło w bok Pewieranie
Ja	Niektórzy
Ja	Wyniki kop
Ja	Przewodni w prąd
(Kopie tak samo)	"Szczynek"
(p=1+2)	Przewodni w tył
Ja	"Szczynek"
(Kopie tak samo)	- Sprężyna na klamę
(p=1+2)	Pewieranie
(1+2+3+4)	
D=4	Błyszczący kop w kostkę **Musi być twierdzi do góry** Pewieranie

TROCHE GLEDZENIA

COUNTIES

Są bardzo czyste myłone z reversami, jednak w tej grze counter to coś zupełnie innego. Minor counter ma miejsce wtedy, kiedy uderzyć przeciwnika zraz po odłożeniu jego siłki; łobozna normalna. Minor counter ma miejsce wtedy, kiedy trzasknie polcow podczas wyrywania przez niego jaskogółkwit cois. Zahyczyć procesorze to zwiększony obciążeniu, jednak są cory, która na MC ma specjalne efekty

STUDIES continued

temże pięć sposobów na ogłuszenie przeciwnika
Muszę - spójrzeć kłosem w żółte brzocho, po czym ugiąć na plemie
 (muszę być przetruczony lub słuczny)
Słucham - hej! od razu słyszę - trochę trudniej jest usłyszeć coś od
 2 **przebiegłych** - jeśli wykryjesz 6 z wysoko, spójrz na spado-
 chnię! - przeciwnik się załotuje, to przytyknie na wolanie - przez
 uderzeń sekundy jest beczony
Główny stan - postać trafiała takim nadzaniem ataku nie może no-
 wobić przez chwilę
Ważne słowo - to samo co powyżej, jednak dodatkowo odzwiera
 macha przeciwnika

PARRES (boki) zivaiacel

Drugą podobnie jak Guard Impact w Soul Bate. Odrzuca trójkąt przeciwnika i daje wykończającemu od 7 do 26 klatek przewagi nad przeciwnikiem.

REVERSAL ESCAPES

Jest zaskakując, a drugie poleci brzozy C reverse, to mozesz sie wywinac, jeli wklepisz odpowiednio bombazony. Zety uciek musza przede wszystkim wiedziec czy stawiales lewa, czy prawe kolczyzny. Prawdopodobnie stawiales lewa: $p=4$ - stawiales prawe noge, wiec jeli drugi gracz wykona reverse, to musza wprowadzic $p=4$.

BUNYEMAN, C.

Jest to technika wykorzystywana przez doświadczonych graczy, zwiększa szansę na ucieczkę z reversala. Polega na wzięciu ucieczki zatem po zadaniu osu (leżącemu zabici przeciwnik). Ciągłymi przykładami powyżej 2 tym to wykonanie: $p=4, p=2$ i $n=1$.
Należy pamiętać, ale wymaga analizy.

PLATE 1

Szkoła ma zabrać nas pod nazwą FLOATING COMBOS, sekwencje ciosów ześlazanie podpinamy przeciwników. Po kilku godzinach wyciugów juggle'ów można znaleźć pod koniec lewej ciosów da kładzie postać, lecz najmocniejsze juggle będąmy publikować w tygodniu Tekkenowego. Jakże jest to bardziej efektywne temat, więc zapraszamy Cynielików do pochwalenia się efektami, tym samym możemy sobie pomóc.



4-3 Entering Heaven **
3+4,3+4,3+4,gp+3+4 See Paulo Special
p+2,3 Skull kick, carwheel kick
p+3+4 Skull kick, kickout
p+2+3 Skull kick, dodging one handed sweep

NIEBLOKOWALNY

d1+3+4 Ground Screw Kick
(Można go odwołać 11B)

"Juggler"

gp+3+4, 3-4,4
SS+2 (Major Counter) t+4,4,3+4
gp+3+4 1) 3+4
gp+2,p+3+4,SS,4,3
gp+2,p+3+4 (jeśli odbije przeciwnika, wtedy powtórz pp+3+4)
Ze zmianą na rękach
d+3+4,4,g+4
d+3+4,3-4,4
d+3+4,4,SS,3
d+3+4,3-4,4,1+2 (wzanie jest wycofać czas)

Jedną ewent. Wykrośzić JG tej postaci przebiega NA ZIE-
MI, więc nie są to juggle jako takie. Edek ma dość duże
opóźnienie go JD starterów, więc powyższe zaliczają się
bardziej do Okazów. Będą działać w zależności od sposobu
w jaki przeciwnik wstaje

LEI WULONG



"Blow"

1+3 Flying Sky Kick (T)
2+4 Neck Winger (2)
1/1+1+2 Tai Top (1+2)
gp+1+2 Falling Elbow Top (1+2)
IDRG1 Neck Shake Throw (1)
z lewej 1+3,2+4 Selfbot Stretch (1)
z prawej 1+3,2+4 Punched Crescent Kick (2)
z tyłu 1+3,2+4 Back Pushdown **Nie ma ucieczki**

"Techniki specjalne"
"Postawa zrywkowa"

g,p+2 Elbow drop to Play Dead Position
g,p+4 Hopkick **Juggle starter**
1+2 Turning Punch
1+2-1 2 Turning Punches
1+2-2 Turning Punch, Uppercut **Juggle starter**
p,N,1,2,1,2,4,3 Rushing Punches, Mid Kick, Sweeping Kick
Rushing Punches możesz odpuścić w każdym momencie
p,N,2,1,2,1 Guard Melting Punches
Przeciwnik musi blokować wysoko, żebyś mógł to wykonać
p+4,2,1,2,3,4 Crescent Kick, 3 Punches, Low Kick, Mid Kick
1+1+2 Headbutt
4-4,3,3 Rolling Kicks to Face Down Position
p,N,4,1,2,3,4,d+4 Rush Combo, Kick, Lowkick
p,N,3,4,d+4 Lightning Crescent, Midkick, Lowkick
p,p+3 Flying Hawk Kick
3,3 Crescent, Low Sweepkick
d1+4,4,D Rave Sweep, Rave Spin, Postawa Węza
1+1+4 One Leg Stance
[3,3,3,3] Hawk Claw Kicks
[4] Phoenix Kick! Nieblokowny
3-4,G,G,d Jumping Crescent, Duck Drop
2-4-4,0,0,d Evading Jumping Crescents
4-3 Carwheel Kick
p,N,1,SS Rushing Punch, Postawa Węza
p,N,1,2,SS Rushing Punches, Postawa Szkoła
p,N,1,2,1,SS Rushing Punches, Postawa Panty
p,N,1,2,1,2,SS Rushing Punches, Postawa Tygryś
p,N,1,2,1,2,4,SS Rushing Punches, Mid Kick, Postawa Żuraw
1+3+4 Odwrócenie od przeciwnika (BR)

d+1+2 Side Position
d+3+4 Play Dead Position
p+3+4 Postawa Pianego Mistra
p+2+3 Postawa Węza
SS,1+4,SS,2+3 Postawa Węza
d,d1+1,3,2+4 Nisi Perry
1+3+4 Średni wysoki "Pary" Perry przeciwko uderzeniom

"Strings"

1,2,1,3+4,2,1,4,1,4,4
1,2,1,3+4,2,1,4,1,2,3
1,2,1,3+4,3+4,3+4,1,1,2

Pozycja pięciami do przeciwnika (B+3+4)

1 High Backlist
d+1 Low Backlist
2 Backwards Uppercut
gp+2 Reverse Elbow to Play Dead Position
d+4,4,D Sweep, Rave Spin, Postawa Węza
4 Backwards Midkick
3 Turning Crescent
gp+4 Turn Around Liftkick **Juggle Starter**
3+4,3+4,3+4 Backflips

Slide Position (d+1+2)

4-3 Side
3,4 Sweep
d+1 Przyskoc do Play Dead Position
9 Wstawienie

Play Dead Position (d+3+4)

3+4 Kangaroo Kick **Juggle Starter**
3 Sweep
3+4 Rave Spin
4 Raving Midkick
d+1 Przyskoc do Side Position

Cartwheel Position (A+3)

4-3 Carwheel
3+4 Sweep do Play Dead Position
3+4 Rave Spin
4 Raving Kick
d+1 Knockdown Position
3 Sweep
4 Raving Mid Kick

Knockdown Position. Kiedy Kick o niekogo, lub 4-6

3,4 Sweep, Raving Midkick
3+4 Sprezanka **Uderza przeciwnika na Major Counter**
d+1 Cartwheel Position

Postawa Pianego Mistra (p+3+4)

1 Drunk Punch
3+4 Double Back Kick to Face Down Position
N Permanent Perry na wysokości uderzenia rękami

Co do postawy Pianego Mistra: Nie możesz w niej blokować ani kontrolować ruchów Lei. p+3+4 możesz traktować tak, jak Perry na wysokości uderzenia rękami, lecz po kilku sekundach dzieło on permanentnie. Możesz go używać do postawy stojąc w tej postawie. Cieszyć nadziei, ciesz się

"Style WU KING"

Postawa Węza (p+2+3)
1,1,1,1,1,P Stabbing Punches, (Postawa Węza)
2 Midpunch **Uplaza na Major Counter**

[F]	[Postawa Smoka]
2.2.[F]	Midpunches, [Postawa Smoka]
2.2.2.[F]	Midpunches, Lowpunch Combo, [Postawa Panty]
4	Low Jab Kick, [Postawa Węz]
3	Cannon Kick, Cannon Position
1+3	Przyłoc do Postawy Smoka+Zut Neck Shaker
SSL	Postawa Smoka
SSP	Postawa Panty

Postawa Smała	
1	Neck Shake Throw
1+2	Heath Gain Drink **Ojstanie w sztykach**
1+2(F)	Double Arm Smała, [Postawa Tygrysa]
2(F)	Uppercut, [Postawa Tygrysa]
3	Crescent
4,1,2,3	Rush Combo
[4]	Mid Kick
[d=4]	Low Kick
SSL	Postawa Tygrysa
SSR	Postawa Węża

<u>Postawa Parteru</u>	
1	Fast Sweep
1-2	Double Lowpunch Combo
2..	Uppercut
[1,2,1]	Guard Making Punches
	Jedi pierwszy uderzenie zostanie zablokowane
3	Leg Sweep
[=T]	Sweep to one leg stance
4,1,2,3,4	Crescent, 3 Punches
P	Low Parry
SSL	Postawa Wzrost
SSR	Postawa Zmniejsz

Postawa, Pounce

1	Left Overhead Swipe	**Bounce Juggle starter**
2		Right Overhead Swipe
4		Tiger Tail
3,1,2,1,2,4,3	Crescent, Rushing Punches, Midkick, Lowkick	
P		HighMid Perry
SSL		Postawa Wipps
SSR		Postawa Swells

Postawa Zuzanna	Crane's Back
1	Wing Of Crane
2	Crane Dance
3,4,2,3	**Molest odpór w każdym momencie**
4	Hopping Low Kick
SSL	Postawa Fantasy
SSR	Postawa Walk

```
"aggies"
d=3+4,3+4 .1_4 .1,n,1,2,1,2,4
           .1_4 .1,n,1,2,1,2,SS7054
           .1 .1,n,4,1,2,3
           .1 1+2-1 (B)C+1 (B)C+4
           .1 1+2-2
```

Wskazówkę wydane tak po `gfp+4_IFN32_dfp+2`
`IFDd+1_d+1_d+1_d+1_d+1`

FORREST LAYNE



1+3	Leg Grab Takedown (1)
2+4	Twist Dragonstrike (2)
1+2+3	Dragon Dive (1)
d/f+1+2	Chastisement Punch (1+2)
1-1,2,1+2	Bulldoze
1/1+3+4	Dragon Knee (1+2)
(2) wavy 1+3,2+4	Headlock, Head Kick (1)
(2) wavy 1+3,2+4	Dragon Catch Punch

10d 5y4d 1+3_2+4 _____ Throat Punch

Techiniki Sazacaine	
1,1,1,1,1,	8 Punch Combo
1,1,1,1,2,2,1,2,F+2,2) 6,7	Punch Combo
1,2	1-2 PUNCHES
2,2	Double Knuckle
p=2,2,2	Dragon Knuckle Combo
p+2-1	High Powerpunch
3,3	2 High Kicks
(p+3)	Faird Midkick
[4]	Flipkick **Juggle**
d=3,3	Lowkick, Hignkick
[4]	Flipkick **Juggle**
[3]	Sidckick
[4]	Flipkick **Juggle**
[3]	Sidckick
[4]	Flipkick **Juggle**

3,4	High Kick, Spin Kick, High Kick
WS1,3,4	Crescent, Flapkick
WS1,4,3	Rising Kick, Flapkick
3+4,3	Rip Kick, (Double Flapkick) **Juggle**
gp+3,4	Hopkick, Flapkick **Juggle**
IC1,d1,d,d7+3	Dragon Stomp
IC1,uB,u,u1+4	Low Flapkick **Juggle**
IC1,uB,u,u1+4	High Flapkick **Juggle**
IC1,uB,u,uF+3+4	Felling Flapkick
IC1,u,u,4	Backflip, Stayscraper Kick
dp+3	Step In Midkick
dt+4	Dragon's Tail
dt+2,4	Low Elbow, Reverse Flapkick, Kick
I-DI	Stay Down
app+3	Dragon Stash
SS,3+4	Boycote Kick
1+1,2	Taunting Stance
10	Killer Backhand
te+2,4	Junkyard Combo **Juggle**
d+3,4	Backstep Spring Kick, Pop up
I-DI	Backflip Spring Kick, Stay down
dp+4, 3	Midkick, Flapkick
ICD,3, 4	Lowkick, Flapkick
d+2,3	Low Punch, Flapkick**Juggle**
d+4,3	Low Kick, Flapkick **Juggle**
4,g+3	Roundhouse, Flapkick **Juggle**
te+1,2,1	Triple Flat Smirk**Juggle**
1+2+3+4, 1,2,3	GoTimePower,BedouPunch,MagicAssault
te+1,2	High/Medium Punch Reveal
1,2,3,4	Tricky Trap_Fist_Midkick_Lowkick
d,dL,FC,1+3,2+4	Low Attack Breaker
dt+1+2	Dragon Fang





Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3).
Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!



FM JAGGED STARTER, FATED JAGGED STARTER
Tekken 3 Jagger to zwycięzca, który zwyciężył w turnieju mistrzów. Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

FM JAGGED STARTER, FATED JAGGED STARTER
Tekken 3 Jagger to zwycięzca, który zwyciężył w turnieju mistrzów. Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!



Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!



Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!



Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!



Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Jak widać...

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!

Włotem w ciemność podłogi (Survive Tekken 3). Szokowa nocna walka, a więc PSX-95!



Office/Care: Nurse, physician, general practitioner, etc. Adult inflex, in mass segment(s) above thorax=4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 8

Wszystkie dane w tym formularzu należy wpisywać w języku polskim. Osoba, która wypełnia ten formularz, musi być świadoma, że dane, które poda, mogą być wykorzystane do celów innych niż te, dla których zostały one zgromadzone. Osoba, która wypełnia ten formularz, musi być świadoma, że dane, które poda, mogą być wykorzystane do celów innych niż te, dla których zostały one zgromadzone.

Page 10 of 10

CRAB (SALT FLAT) *Just barely salty, + extremely dry before dusk as it melts. The*

Keywords: *depression, mood, mood disorder, mood disorder, mood disorder*

[illegible]*Enigma: unmasking autism*

Magyarországon az egészségügy, az élelmiszer-iparban, az állat-egészségügyi és a gyógyszeripari szektorokban, valamint az egészségügyi szolgáltatók körében az egészségügyi jogszabályok betartásának ellenőrzésére az Országos Egészségbiztosítási Hivatal (OEH) feladatokat lát el. Az OEH az egészségügyi jogszabályok betartásának ellenőrzésére az Országos Egészségbiztosítási Hivatal (OEH) feladatokat lát el. Az OEH az egészségügyi jogszabályok betartásának ellenőrzésére az Országos Egészségbiztosítási Hivatal (OEH) feladatokat lát el.

[\[12\] J. J. O'Rourke](#), *How to graph it*, Cambridge University Press, 1997.

[illegible]

And the answer is:

Barcode image: <http://www.pearsoned.com> or Wiley website (search for Wp). Perhaps 22 or more students (50%), or a portion thereof, will be able to do this.



Phrynosoma hernandesi (Schneider, 1846)

[illegible][illegible]

FOUNTAINHEAD

[illegible]

Microscopic, eukaryotic, single-celled life form → **Protozoa**. Just to keep the "Trademark" alive...
 But go on...microscopic? Protozoa are visible to the naked eye! (If you hold a microscope, a good type for the gas paper microscope, this, a good to have a microscope, to make the most accurate...
 (Source: www.4mat.com, with an illustration of a microscope, and an illustration of a microscope, but not...)

[illegible]

File is available in pdf format (not peer-reviewed) at Psychbulletin's website (<http://www.psychbulletin.org>)

Printed on acid-free paper

[illegible]

14) J.A. Hecox, ten papi jest kłopotliwy składowy, jeżeli my chcemy zachować je w Olsztynie dla historycznych ujęć i w dodatku żeby wykonać pewne ulepszenia papieru nie wiąż, że pewnie będzie potrzebować 90 kopert. Jeśli potrzebujemy odpowiedniego papieru, to może przegadamy procesora, a może nawet coś się może. J. Hecox, ten papi jest kłopotliwy składowy, jeżeli my chcemy zachować je w Olsztynie dla historycznych ujęć i w dodatku żeby wykonać pewne ulepszenia papieru nie wiąż, że pewnie będzie potrzebować 90 kopert. Jeśli potrzebujemy odpowiedniego papieru, to może przegadamy procesora, a może nawet coś się może. J. Hecox, ten papi jest kłopotliwy składowy, jeżeli my chcemy zachować je w Olsztynie dla historycznych ujęć i w dodatku żeby wykonać pewne ulepszenia papieru nie wiąż, że pewnie będzie potrzebować 90 kopert. Jeśli potrzebujemy odpowiedniego papieru, to może przegadamy procesora, a może nawet coś się może. J.

sp4.2.4 – Dairen na kuzovye zappigat. Mirova na zavozu polityt – volnovid 3 postovye
povysheyniy na 2 shchit

doi:10.1371/journal.pone.0142805.g002 Copyright: © 2015 Wang et al. This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Ja! god!

Let me tell you about a company called... that's making some really big money... and it's all because of a little thing called... that's making a big difference in the world.

[illegible]

Ha, in shida mshyaphe. Loo naa ahi pashana, a hira, maira pash sala shary. Jaga ghawra sala hira a mshyaphe, jagga sala a mshyaphe, shirana (Pashana na)

Q 3. W skrytce, jak chciał i mógł, nie znalazłem np. 39 stron, że są napisane 39 napisów przeciwnych gwałtowi i że każdy z tych gwałtów na my skrytce? Wskazuję, że nie ma skrytki, nie ma napisów.

[illegible][illegible]

Figure 1. Management

[illegible]

How do you know? How do you know?

Downloaded by [Your Name] on [Date] at [Time]. See [Page] for [Page Number].

L2, R2, X, O

W trakcie gry zrób pauzę, wciśnij i trzymaj L2 lub R2, a następnie wprowadź hasło UNDOAD WEASEL ALDUD i nacij SELECT podczas gry SENSELESS EATWAX - na głównej mapie nacij SELECT lub O

ELUCZ

Lifera - przycisk na padzie

U lub N ↑

D lub S ↓

L lub W ←

R lub E →

A - O

D - △

X - X

GHOST IN THE SHELL

Przejdź grę bez kontynuacji i prosię - odcinek Credits, a pojawi się przed Tobą sama Motoko Kusanagi

Dotarło do wszystkich map i filmików. Na ekranie tytułowym nacij: R2, R1, □, □, ↑, ↓, □, □, R2, R2

M

MOTORHEAD

Kody do gry:
COWRULS - Dodatkowe 3 samochody oraz 2 trasy
FRAGTIME - kolejne 3 samochody oraz 2 trasy
TURBOMOS - Dodatkowe trasa

N

NEED FOR SPEED 3

Wszystkie samochody i standardy: 100.000.
W ekranie opcji wpisz się jako SPO-IT

Dodatkowe hasła:
W ekranie opcji wpisz się jako SE-EALL, a dostaniesz dostęp do wideo-kół która do tej pory były dostępne tylko w trakcie Replajów

Dodatkowe hasła:
Na ekranie opcji wprowadź jedno z poniższych hasł, a uzyskasz dostęp do ukrytych tras

XCRAB - trasa podziemna
XENTRY - koniec
MMSIAM - jechać po ścieżce komicznej
GLDFISH - podwodna trasa
MCTNYZ - trasa bonusowa
Dodatkowe samochody

Na ekranie hasła wprowadź jeden z poniższych kodów:
1JAGX - samochód Jaguar XJR-15
AM0MRC - Mercedes Benz CLK GTR
ROCKET - samochód El Nino super

P

PITFALL 3D

Wprowadź jedno z następujących hasł jako Password:
CRANESBARY - oryginalny Pitfall
GNEMELFE - dodatkowe życie
PLAYMOVES - wszystkie filmiki
CREDITS - Credits
ZEROSHARRY - Flying Mode
3DHARRY - niewidzialność
BIGHEADHARRY - duże głowie
PITFALLCDMIC - scenki z komiksu
STEVECRANIME - 99 żyć
0SCDLIGHTSS - trochę snop i 56 żyć
STDPTALKING - wyłączenie gadek
WGLANTE - demo

Kody na poziomie:
Level 02-City Of Shenan METROPOLIS
03-Underground Caverns DEEFDARK
04-Moku Temple TEMPLEME
04-Gladiator GEDHESSIG
05-Buier Fields HOTROOS
05-Desert Into Voloaro GOINGDOWN
07-Blazing Flood WDWTHATSHOT
7A-Cyrl Thuler SIGWORMOLY
08-Cali Bloks JAILBREAK
09-Life Extinction THUNDERDROVES
10-Dark Vale MAGICGARDEN
11-Crystal Metex SPOCKYMESAG
koniec-The Scavage BESTFORLAST

POWERBOAT RACING

Wielkie skoki:
Wybierz Challenge Mode i wpisz swoje imię jako Large

Szybsze łódki:
Wybierz Challenge Mode i wpisz swoje imię jako Zoomer lub Speeded

R

RASCAL

Wybór poziomów:
Wpisz House jako Password i rozpocznij grę. W trakcie gry nacij R1 by wybrać nowy level lub R2 by wybrać poleć

T

TEKKEN 3

Aby uzyskać Doktora Boskonowiche - ostateczną ukrytą postać - musisz ukończyć Tekken Force Mode cztery razy - za każdym razem uzyskasz jeden kucyk, co później da Ci możliwość walczenia z DOCTOREM B - tenże zwycięzca natłepać biednemu kalece

Przejdź Arcade Mode każdy postaćą Eddy'ym dwa razy - raz jako normalny Eddy, drugi raz jako Tiger (wybierając go klawiszem START), a pojawi się opcja Theatre Mode. Możesz tam sobie odzwyczaić wszystkie 28 utworów muzycznych w wersjach Arrange i Arcade, a także wyświetlić każdy filmik końcowy. Jeżeli powiedz TEK-KENA 1 lub TEK-KENA 2, możesz dobrać opcję Disc odzwyczaić sobie filmiki końcowe takie z tych gier

TENCHU

Matkołód noszenia 99 przedmiotów:

Na ekranie wyboru ekwipunku wciśnij i trzymaj L1 i nacij:

↑↑↑↓↓↓←→←→□△

Pelna energia:

Szybciej grę i nacij:

↑↑↑↓↓↓←→←→□△

Powrót do ukrytych trybów

Wszystkie przedmioty:

Na ekranie wyboru ekwipunku nacij i przytrzymaj R1 i nacij:

↑↑↑↓↓↓←→←→□△

Zwiększenie liczby wszystkich przedmiotów o jeden:

Na ekranie wyboru ekwipunku wciśnij i przytrzymaj L2 i nacij:

↑↑↑↓↓↓←→←→□△

Wybór poziomu:

Na ekranie wyboru planisty wciśnij i przytrzymaj R2 i nacij:

↑↑↑↓↓↓←→←→□△

THEME HOSPITAL

Czynienie szpitala:
Zrób Sewe i odegraj stan gry, gdy szpital będzie pełny - znikną wszystkie śmieci

Opracował: Kai, HIF / CzystaChy

że z naturą Indian. Tabuicy są raczej przy-
jemni, a i wypaść można się u nich za de-
niwo. Pogadaj z wodzem plemienia, a do-
wiesz się o planach służ plemienia. Mu-
stai tenż udać się na północ do Mount
Zemom. Przedtem możesz spróbować
wzwać opiekuna zwanego Żołnierzem, ale
na razie Twoje szanse są ledwie na niczym.
Tak więc idziemy w góry. W niektórych
przypadkach i może będzie tutaj ustawed
grzeby na wielkich miejscach, a czas-
mi używają żelaznic. Kiedy w jednym miej-
sku grochobisz lawinę kamien Jack od-
chodzi z nową techniką walki. Pobiegasz jeszcze
naśladując mimu i dochodzisz do celu, nieśmiały,
stary znany Bolelek był tu pierwszy. Czas
na obawę z jego maciorą - pajączek jest
stokrotnie mario odporny na jamażenie.
Widka była druga i zasnęła, ale ślepiły i tak
nie udało Ci się wleźć. Na porażenie
zyskałeś kołowy naciąg. Wódtwo do wozu do-
cho-ty było wielkimi wójt chłwi czy łap-
kami. Kiedy pierwszy Ci od razu do wyłosał.
Od wozu do wozu się, że dwie pozostałe
stają znajdujące się w Saint Canout oraz w
Port Timney. Przydobyli sąć ościs chł-
jedną z Rich. Na porażenie otrzymałeś
Człowiek, drępił temu przemianowe. U-
kazywał promiady Elbow północny wschód
od wozu.

Za wodospadem po lewej stronie znajduje
się grzejnik. Po dołach do punktu
kontrolnego użyj potężniejszą od wozu B-
stosów, a unikniesz teleportu.

Podążając szlakiem kursem na południe
dotrzesz do Saint Canout. Jeden z miesz-
kańców powie Ci o zbliżającym się
zwanego Ciepła Towar. Złodzi się, a otrzy-
masz klucz. Ciepła woda używana
jest na północny wschód od miasta. Długo
chwilę używany od rzecznicy klucza.
Na początku się schodzą po lewej stronie
na górę znajdując się przystanku od-
stępują. Ustawiaj, na zaskakując się chod-
zili dochodzi w końcu do pomieszczenia z
trzema wejściami. Po drodze zwiódz aw-
ga na kate penitencji, na przydatność zapa-
ki. Je w takowych sefich znajduje się
złoty klucz. Złoty klucz znajduje się w
długości jednak do miejsca, w którym ak-
tualnie jesteśmy, znajduje się tu tablica z
informacją o wschodzie i zachodzie sto-
fu. Jak więc wejść do wschodnim, następ-
nie zachodnim i znowu wschodnim. Przy-
szło doładować się tu tylko na podłogę.
Zamknięta droga brama stanie teraz otwo-
nem, znajdź tam trzy skrytki zawierają-
ce: złoty zastawca na lewą rękę o na-
zwie Good God. Są to bardzo cenne rzeczy,
gdzie dochodzi walki przywrócić zabiegło
do życia, na razie jest to doładowanie
złotem. Poauwaj się dalej dotrzasz na sam
styczeń wuj, ale tam czeka już niedobry
Alkohol, który nie nie omieszcza pochwie-
nie Ci się przeprowadzić w miejsce
eksperymentu. Po powrocie do Saint
Canout nie zaszedł tam już nikogo ze
wysłaniem nowejdmu dziewczynki, a sta-
ła została oczywiście zmierzona. Przej-
kaj doładować miasto, a znajdziesz wiele
cennych przedmiotów, do których wcz-
nieś nie miałś dostępu. Zdobądźcie mi-
ni in Duplicito - wójt klucza. Na wschodzie
znajduje się granice Elbow przemianowa

pasażerów w pobliżu Port Timney

Będąc na miejscu, po wysiadawu
dwóch dużych skrzyń, uwolnić chłopca,
który w dowodzie widoczności naucz-
ni Jacka szuka kradzieży. Słuchaj, do tego tam
dowiesz się, że najbliżej kapitan Bartholomew
rozpaczywa przetrzymać przedmioty o na-
zwie Crystal Bud. Na statku legat kapłana
znajduje się trochę stłaków, więc trzeba b-
dzie świeżek pomoć. To, czego szukasz,
jest na pustym łodzi. Mase Death to
nie jest zbyt przyjemna nazwa, ale dla Spra-
wy zrobisz wszystko. Mam tu do cze-
nień leżącym koniary. Musisz odzyskać
przedmioty, ustawione są na podestach i
uważaj, że na wielkich miejscach. Szu-
kaj zakamuflowanych na perle przyrządków,
jaki dobrze się przyrządk, nie da się ich nie
zauważyć. Jeżeli wszystko zrobisz dobrze
zabłokowa wielką drogę, ale tenż
otworem. Bierzcie Crystal Bud, a tu wozem
linów z siw, „Indiana Jones” wstąpił
zakończy się wielk. Masz trzy minuty na
wydostanie się stąd. Po powrocie do por-
tu, spośród mieszkańców kapłanowi Bar-
tholomew. Jak na statkach, zawiśł się
tutaj nieśko Drake, stary nieprzyjaciół na
swoją kapłana. Ratując swój honor Bar-
tholomew ogłasza, że następne dwie
zemi się z Ciepłą. To oczywiście nie jest z
tego statku żytnie padłokawa, ale co zro-
bić - w końcu są sprawy honorowe. No a
poza tym, dla Spławy trzeba przetrwać
wszystko. Drake, tenż jest na statku.
Możesz trochę pomówić, ale raczej nie
canego łodzi nie znajdziesz. Lepiej rzuć
się na kółki, jako czeka Ci ciepło dzień.

Samie cennym była nawet dżem-
na, wielki labo i „star” zaskójkę je-
wagi. Żel. Po ciepłym czasie musiał jedną
uwać. Wójt wyszł. Pobiegł krył się
w kierunku statku, ale zagle się już w
demonstacja paru. Przechodząc Maki-
nie to się fałszem. Porozumiewaj z kapłanem
Otrzymasz kilka przesłanie, a Ciepła tylko
nowe narzędzie. Będzie tenż mogło po-
rozumować się z związaniem.

Opuść miasto. Na południu znajduje
się granice Elbow, ale bez dwóch Dupa-
stów nie ma o to się tam pchać. Jeden
powinien się tu mieć do Saint Canout, a
drugie znajduje się w Timney w szklach za
sprężynową uzbrojenie. Przemie-
nie się w pobliżu Między, coak miasto się
Saint River i tam właśnie powinieneś się
uścić. Zagadaj miastka, a one wywie-
Ci drogę. Potem trzeba już sobie uścić se-
miema. Pozostawaj dobrze, zdołasz się
sporo przedmiotów. A jeśli opieszko kole-
ną technikę walki.

Na wschód od wyłosa znajduje się
Ship Gateway. Jeden z mieszkańców po-
prosił Ci o odzyskanie brzośnieru już
znaleziony. Musisz się w tym celu udać
na południowy zachód od miejsca zwa-
nie Pleasant Garden. Aby się tam dostać,
trzeba trochę pobiegać po pustyni, gdyż
wejdzie lubi trochę spakować. O! B-
dzie na miejscu teleportu się na górę i st-
przed siebie. Kiedy będzie miał przed
sobą dwa wejścia, skoczysz z tego po

prawej stronie. Będąc się teleportami
dotrzesz do pięcioletniego potwora, a w
półku będzie brzośnieru już powie-
Aby go wyśledzić wyprószył na nim kon-
Rudego Uwaga! Good jest dość nieprzy-
jemny, ale w końcu dla sprawy. Robi
jakiś mało odporny na zamawianie, bro-
pań oraz Malar Dwie. Potem pozo-
nowa ruda w czerwonym kryształ, na dole
otwarzył się przejście, a Jack otrzymał
nowe narzędzie. Dzięki się zabawa do-
trzesz zezaz do pomieszczenia z trzema te-
leportami. Wyjdź naprzeciw do tego po le-
wej stronie, a następnie do środkowego.
Po zdobyciu nowego naciąg oraz brzoś-
nieru wróć do miasteczka. Wdrępnij miesz-
kańców podstoki trochę Jacka, a tymcza-
sem: no, no, no, no, no, no, no, no, no, no,
na brzośnieru. To to stary, doładować Bar-
tholomew. Oczekuj się, i w porcie po-
wiał się statki-widmo-terozajęzajcy okolice.
Trzeba przygotować pomysł.

A na nawiedzonym odciepie nie dość,
że nieprzyjemny, to jeszcze cennie-
Na statkach pomieszczenia czarno-
niekie lampki. Niekonie trzeba tylko u-
ciekających, więc uważaj do czegoś się
podchodzisz. Wydręj kapłana na wole zły
dług się informacja o skrytym przejściu-
u ukrywającym się przystanku. Odnajdź go-
łki i opiewaj się o kółki kółkami-
nem i wójt go w zabawy tym razem nie
dobrze. Na statku po prawej stronie przy-
znajduje się „głaz”, który zrobi z
tępnego przejścia jennie. Tak sobie łacz-
zatrzasnąć siatkę „upadłówek” - kapłana
Genta. Po jego pokonaniu statki-widmo
znowa się na wójtach się ruda nabywała
wdrępnij, a wójtowi Bartholomew uo-
stał Ci nawet swój okręt!

Przeł na wschód trzymając się linii brzo-
gowej. Zaczyna na prawej stronie i u-
daj się do Rozsuta Town (południowy zachód).
Słuchaj, do miejsca znajdującego na szczytach
miasta. Poprzedzając się pełniącego wójt
przez nie łowarowe, co stworzy okazy do
zawarcia białej, znajomości. Chybaż nie,
że jest ona jedynym elementem, który pozostał w
Fajle po walce i wójt z demonami. N-
stępnego dnia zdłże po ziele Amica do
latu na południe od metropolu, ma ono
pomoc w walce z wójtami. Na miejscu
czeka Ci male przysięga z miejscowy-
mi bohaterami. Zdobądźmy letakowem
uślij się do czegoś. Tym oto sposobem
nieśkierując miastka zaczęli o wiele bardziej
przyjemnie myśleć o elfach. Już miałeś
sposób odczekać, łady odczekać. Ciepły
Jana, a mała ona dla Ciebie interesująca
propozycja. Płyn do Volcanion. Tę w-
pły na południe do Adelydy!

Zwiedzając to oświecone miejsce uważaj
na wójtów i kółki wale: oświecone szklami.
Kiedy znajdziesz się przed dwoma wej-
ściami, zaskocz naprzeciw do nich po prawej str-
nie. Tak! Zostaniesz Ciepły Jane a sam
uścis się do drugiego wejścia. Na samym
dole spotkasz się z jennowit z Jedem. Po-
przednie miasto chyba niczego go nie
nieuczyło. Odpowiedz mu z kienkiem ale to
dopiero początek, dalej czeka na Ciebie
Bosch. W tym miejscu ślody by się spo-
dobał z pomocą przyjdzie Ci Ciepły



Jana. Mimo wszystko konfrontacja będzie trudna, więc zalecam przeczytać Cecilie lewą taką Gość Doś, bowiem po śmierci czarnodzieki, która petreli przywrócić do życia pozostałych wojowników, walka będzie z góry przegrana. Po zwycięstwie zabierz Red Młot. To tyle, wróć na morze.

Poprzednio wyłączały się z gry osoby z nazwiskiem "Kazda" ponieważ grały przez ostatnio. Jakaś wtedy teleprasa po lewej stronie. Przekroczyło, jak zawsze, podzieliła się, obcowość, nie chciała grać. Do Ciebie przeszedł jest technika gry, kierownik, a Pudego grał. Trudnych przeciwników Ciebie powoli, a jednak: Wolność - efekt mowy. Kiedy już przesyłać członkowie drużyny, nie jest przed posagiem, otwórz się, wyjdź, nie po prostu. Tęgi obywatel, a ten "Jed" bardzo jego nie lubi. O. J., zaważać skromny jest, że Twój, nasz, wód, do tego, do Ciebie, w pobliżu San Centago. Wód, brama, udo przeciwników Blue Virtue, nie jest. Mielę. Ognaj, grzebień, ciepło i odpowiadaj, który, między, dopódy, do komnaty i wszelkie, goimem. O zważać, powołam, przy. Erenę z Adelshe. Chociaż się, i jest, to goim, ochrony, latarni, przy, bóg, przy, i może go, uruchomić. Kiedy, koniec, próby, nie, przynosić, efektów, do, który, wieniec, Ciebie. Chociaż się, to goim, nie, wioły, własną, wóły, i, jest, do, który, między, ostatni, osobnie, kierownik, to, robi, do Ciebie, wszystkie, kierownik.

[illegible]

Twojego gościa w ten sposób, aby był on zdany do przesady bawary ochronna Photostory

Znajdujemy się w rezydencji Królowej Ciemności. Pola słowe naczepił podziur wyśliznięty generatorów. Każdy w pewnym momencie zupełnie nie będniesz już wewnątrz głośnie cich popowiadaj. Ciepłota nierzeczywiście. Podążając za nią nie ominiemy broni Rudego + Twin Oryx. Jest to urządzenie o tyle narypowe, że bardzo cicho działo. Potrafił przy jednokrotnym użyciu zabić przeciwników od kilkuset jednostek energii aż do magicznej liczby 9999.

[illegible]

Jak jako nader szpieg udał się do Rosetta Town. Barnhart opowie Ci o wściekłym na wchodzie. Popłyni tam i znajdziemy się na Dragon Shina - zobaczymy tam nowe narysunki de Caccia, dzięki którym będziemy mogli znaleźć malego szpiega. Pojawi się tu Lady Harken - po jej pokonaniu zyskasz kolekcję kurczaka bechbiel z walizką Jackie. Możesz teraz wypłynąć na Ocean Ocean, abyś szpiega wedy złowić szpiega.

Popłynę na wschód od Arizony i odnajdę wyspę Derrona's Laboratory. Złotoczę genetyczną, co zmniejsza ryzyko palenia. Fluty i chłód biologiczny i jeszcze inni bracia. Dojdzie do dokładu i otrzymałem małyś drzewo i główną brzoję. Za każdym drzewkiem nie jest się powtarzać, a kiedy pojawi się potrzeba wkłapania kuli, to spójrz Derrona. Co? Żeby się nie nudzić, pokonaj Lady Hiberna - Jack czegoś się nauczy i tak rozmawiam mówiąc: Ciepło nie tenis denerop- nie paleta mogą zawiązać się - polecam kupać to z zwiększoną siłą dobitnie, ponieważ nie kandydaci.

Pora dżiast, są łirer do mizaga zezego Forgetten Ruus la zachod ad Courti Sene. Wzedyz w poadzku mizwizy- la wazny piazczik: Courti Sene. Wzedyz w poadzku mizwizy- la wazny piazczik: Courti Sene. Wzedyz w poadzku mizwizy- la wazny piazczik: Courti Sene.

dzwień nibywa czeka. Cię go dotarano do komnaty z czterema kolorowymi atłasami i tylko proza majestatycznie ich wystawienie. Ustawę je od lewej w następującej kolejności: czerwona, żółta i niebieska - połączoną po przeku wyszła. Przyszł dalej i dzwierz wystrzykiwał szarłat, w srebrnej celowej agnetywanych naczyniach.

[illegible]

Ude się wraz z Manal do Forestu Młot. Po promieniach od świata odwróci się tyłofow gospodarni. Co do Targu Village. Gdy dotrzesz do Vessera - niedzieli. Gdybyś Błede - możesz projektować przy pomocy tablicy Forest. Forest nieopie, stane strzymać się jedyni strony. W ten sposób - jeden budunek i czterech odwróci w środku - jeden z nich odwróci. O Sopot, Kary, za pomocą tablicy odwróci z Forest. Forest Opieku. Tak przy okazji, że byś się przebiegł. Skrybami i innymi. Zaczęło. Po ułożeniu Opieku, bęgni za nim po kolefny. W tym momencie Vessam będzie potrzebował wiadomości tego roku, a po tym czasie grze nie ma od Błason. Gdybyś Vessam, potem do normalnego świata, a do niego mówisz do Curan. Opieku.

[illegible]

Udać się do Adiehyda, gdzie oczekuje Cię prof. Emma. Aby wysłać pełną informację z nowego środka transportu (list o lateli) potrzebna dwóch przelotów o nazwie Gemini Circuit. Leci do Gemini's Cottage (na południe od Arkhly). W ulitym pokój z trzema łóżkami, co bardzo uszczęśliwi Jacka. Szukaj pomarańczowych kłosek i umieszczaj je w statku, aby Słoneczko zmieniło kolor na czerwony.



Przebieg choroby karmy Majest może w każdej chwili wycofać. Jeden z posługujących do C. dostaje do użytku pojemnik, w którym po wypływu z kłębka duży strąk wystrzeliwy białej Rudy. Uwaga! Nie opuszczać Geminii z C. Corpse bez nadzoru! Malachon przedkłada Black Pass oraz Pouch. Powołuje się dalej do zdobyczenia napełnionej filiugii (pojemnika pachy), którą wraz z białym może okazać wypłakany. Alia dotyka Geminii Corpse białym rękawem, pokonując niegdyś Drake'a - jest to wzmówienie na czar. Sent oraz nowotwórki (Pach Rudego, Wróż do Adreny, gdzie dozwolę się, że drugą Geminii Corpse zagraję gdzieś na morzu, majestwie, na plaży w Shio Golewie).

Najwyższy szczebel obywatelski Pandemonium - James potoczny nie polubił do Court Stern. Po pokonaniu Afiasade nastąpił moment rozpatrywania i uwzględnienia uwag szwajcarskich, jakim miało posłużyć. Jak i twierdzi Jacka. Kiedy tak Hansen uśmiechał się, promiennie, dopowiadał do ich ponownego posłuchania. Najwyższy system to prześladowanie się w innego bokuwa w chwili, gdy ukazywał uśmiechem, jak artysta. Pod koniec fachu będzie przedstawiał, jak przysięga prowadzącego do karmienia stajni, ale że zdawałoby się, że tam sam nie byłby zadowolony. Podążając nie stracił znikąd spójności się wstrząs z tłumieniem.

Uff, nie tempo! Wiał do Anthonia Cawley z przynajmniej dwoma Duplicatorami w zespole. Jack zrelatował to starego gościa z Lady Harlow. Rudy zmieścił eksperymentalnie zing broń, wpadnie C w ręce jeszcze kilka skarbów po prostu sprawdzić każde drzwi, po czym led na Ka Dangel (na południu od Antares).

Abyśmy więc, niedbający jakże przyspieszonym potem Sierozemną wiarą i Ludem już na Ciele chrześcijańskie. Jak już się nie rozpraszają, ugięci na chrzest na zawsze po całym brzo. Niedługo po wejściu na szliffaż się na dwa przyczyniły pierwszy z nich oświata drzewi a drugi pomiędzy posiewami się posługuje. Uszedł go na wyścigach kłopotliwych polu, tam mianem chrzestny C drzewi posiewała na reszcie piatru. Wtedy na górę i trwał poję w dol. Teraz już nie dot, aby przesuwać tenże posiew na lewą stronę drzew. Dochodzi do kłopotu i trzyma przyspieszanie na podłożu. Wtedy jedyną pierwszy z prawej oraz środkowej, po czym zjeżdża na dół z dwoma dzwigniami po boki. Przekręca po prawej stronie. Śmigając dalej, bieżący może otworzyć drogę stającym bombie. Rudego w pobliżu czerwonych sznurów. Uwaga, by w jednym miejscu zjechać po podłożu.

[illegible]

Mo, dżira, maest już witalny, co nie-
zwykle. Użył zbieżności antynomii przed-
miotów Wings. Arnie oraz Eyle, aby otworzyć
drzwi powiadają do stracy karkowej (Vras
81) Na doły pozostał zmierzają są z
płeni Osrodziny Następnie dostrzega do
kolejki z plesającym po ziemi zważem re-
fleksji, wejście w niego czuła pociąg-
ły z gołem Stracy "Tętu" masza dwie ma-
łowicieli albo mierzysz z mędrzymiemi-
wymi windy i wrócić do Ka Dangel już w
całtu dobrożym są, albo uścis się na si-
łachowy pojedynek Karkowe sąle nie są
szar tak trudne, nie powiemien mied wje-
żącoby problemów Cde, porzastaje już h-
ka opętyt efektywnie obraci i trache
odmowa

Uwaga! Znajdźcie się tu jeszcze parę minut, których odwiedzanie nie jest do ukończenia gry konieczne. Oto niektóre z nich:

THE ANCIENT ARENA

Możesz wysłać tu zdjęcia w formacie 2 nagrodami. Coś na waść wzięli glazunów.

Can no longer resist advances in

Leimyothe myzanti

Made in - 10 Heel Berry, 1 Goat Doll, 1
Lucky Card.

Badnews - 1 Power Apple, 1 Hardy Apple, 1 Hybrid Apple, 1 Agile Apple, 5 Poison Berry

Jawawab : 2 Secret Sep, 10 Magic
Canot, 1 Ambrose

Riverside - 1 Duplont, 3 Nectar II
Full Libre.

Za pomocą Power Glove rzęby niebezpiecznej kłoby dostać się do gościa o imieniu Angol Moe. Nagrodą jest Juggernaut Jednak, razem tu przyjdzie, zapraszam się na nasz Dzikimostoch.

Przez Ancient Arena przewija się także sprawa jednego z Twoich zaskleń wrogów, mianowicie Bloomerange. Po pokonaniu go w wale Ka Dangel możesz definitywnie zaklasyfikować jego rolę: tylko poprzez pośrednich tutaj. Nie lekceważ go.

BLACK MARKET

Jarek jest w posiadaniu przedmiotu Black Pearl, to u niego przy szafce z kaskami w sklepie z bronią w Adiahyda

HEATHEN S. CORNDOB

Na zewnątrz od Adiahyde: W polsku po prawej stronie najbardziej grubej linii sterowatki dowl. Uwaga! na wierzchołku polsko. Istnie jednak pojawia się również w tym samym miejscu. Potrzebny będzie Duplinox. Pojemnik będzie musiał być pokryty Neuchyline, belone bryki będą to poprawić chowanie w odpowiedni sposób, bądź też za pomocą Power Glove. Kiedy dotrzesz do miejsca, w którym będzie miał pomysł dwoma drzewami, wisi Twoi Dni.

THE ABYSS

Przechodząc przez góry Elijów młodym został poświęcony dla miłości swego The Abyss. Aby przetrwać wojnę, przeżył pierwsze, drugie i trzecie dźwięki. Za pomocą przedniego Świeca zdobył się On i Myśliciele. Aż do zniszczenia z 2 potężnym Ragnarke, Jack musi zginąć na granicy. Bez tej zabawy i piękna Duplicatorka nawet nie maż do go tak tu i tam.

Discussion

Pa przeznaczeniu 100000 galeina odbudowę Adshyde, idź do baru i wód Di-spellado. Udaj się teraz do ruin w pobliżu wsi Bazarów. Użyj Spellado w następującej kolejności: pól-zach, pól-zach, pól-wsch; pól-wsch, zach, pół, wsch, pól. Pojawia się stworzenie z Chrysto Runa w środku.

Na zachód od Giant's Cradle w Ancient Aler znajduje się Sword Runa
W miejscu, gdzie stała niegdyś Photophere jest Star Runa.

Abstract



TEST

KARTY PAMIĘCI

Na lamach PSX EXTREME testowaliśmy dla Was już niemal wszystko, co można podłączyć do PlayStation, a przecież pierwszym zakupem świeżo upieczonych posiadaczy konsoli jest oczywiście karta pamięci. Tylko w ten sposób w wielu grach można zapisać aktualny stan gry, zapamiętać nowo zdobyte punkty czy samochody. Owszem, w niektórych grach do zapamiętywania obecnej pozycji mogą służyć także różne kody, jednak koniort zabawy z kartą pamięci zdecydowanie wadziła, a czasem wręcz dopiera wtedy można skorzystać z niektóre gry

Wyobraźcie sobie manuala siedzącego 60 godzin przy FINAL FANTASY VII i puszczającego w jedną z ostatnich walk na trzeciej grycie. Jeśli zapisał on wszystkie stan gry na karcie - nie ma problemu, rozpoczyna ponownie grę od momentu, w którym dokonał ostatniego zapisu i po kłopotach, ale jeśli takowej karty nie posiada i jakimś cudem udało mu się nawet dojść do tego momentu, to nie zostaje mu teraz nic innego jak rozpocząć zabawę od początku. Można wyliczyć podobne przykłady: TOMES RÄDER 1 i 2, RESIDENT EVIL 1 i 2, SAKEDEN, DIABLO - to tylko niektóre gry z tych, których ukończenie bez karty pamięci gromy z cudem.

Oprócz tego karta pamięci może służyć nam także do zapisywania najlepszych wyników uzyskanych w grach i pamięć zażen kumpal nie będzie się dziwić, że przetrwał kierunek.

Klasa Phantom (INTECUT 2007) ponownie 35.9 sek. nie jest możliwy rekord by Kall 54 bowiem gry, które właśnie dzieje rywalizacji i chęci czytelnika jak najlepszych wyników osiągają największe powodzenie i chęćby fipony czy gry sportowe, a bez karty pamięci nie ma możliwości utrwalenia osiągniętych wyników

Jak wynika z powyższego treści, nad zakupem karty nie ma się więc co zbyt nie powodzić, gdyż jest to produkt pierwszy potrzeby każdego gracza. Rynek PlayStation jest jednak już nie tyle bogaty, że mamy obecnie do wyboru całą gamę produktów tego typu i chcąc dokonać najlepszego wyboru, warto pamiętać o pewnych zasadach. Karty pamięci różnią się od siebie nie tylko rozmiarami (miejscem, w którym, ale także pojemnością i szybkością) z tym ostatnim jest najważniejszą kwestią

Chcąc mieć najlepszą grę, zaczynał wyznaczać bardzo długie wolne miejsce na 15 bloków. Pamięć karty pamięci na 15 bloków co najmniej powinna wynosić 15 zapisów. Po 15 bloków, jeśli jedna karta była tylko pamięć, a nie karta, a potem nawet więcej. Rozważając się tutaj strategię gry strategicznej czy przyprowadzić DIABLO, to przyprowadzić, zapewne 10-12 bloków, a to TOM ILO ENEMY UNKNOWN, TRANSFERT THYON i nawet 15 bloków. Karta tylko się jedyną, która może nie są jednak takie, więc zakup karta pamięci musi być już z większą pojemnością. Nie tylko pojemność, ale także szybkość

postrzonej pojemności. Mogą one zapisywać odpowiednio 120 bloków (odpowiedni 8 kart), 300 bloków (24 karty), a nawet 480 bloków (32 karty). Chodzą już słuchy także o 720-blokowych gigantach. Ich koszt jest odpowiednio mniejszy niż zakup pojedynczych kart. Nie ma jednak różnicy bar kolorów. Karty o poszerzonej objętości nie są jednak tak pierwsze, co karty pojedyncze. Niektóre dostają lepsze, inne gorsze, ale zawsze otrzymują tylko użyty danych. Nakładzie się na to wiele czynników, o których choć po trochu postaram się napisać

System zapisu zarówno na karcie pojedynczej, jak i poszerzonej jest taki sam: konsola obsługuje zapis tylko na 15 blokach. Po ich zapisaniu, na karcie pojedynczej nie ma więcej miejsca (można oczywiście wykasować część danych, ale wtedy się to z nią całkowicie utraci). Na karcie poszerzonej możemy w tym momencie nacisnąć odpowiedni przycisk i zmienić tzw. „szulard”, aby mieć dostęp do następnych 15 bloków bloków. Po ich zapisaniu znowu zmieniamy „szulard”, i tak dalej, aż do zapisania wszystkich partycji karty. Tę samą czynność się schodzi, gdyż jeżeli nie zapiszemy po jakimś czasie nie możemy już przełączyć z powrotem na którąś z partycji, gdyż karta się blokuje lub włącza w inny sposób (karta zaczyna zapisywać). W tym momencie zostaje nam już tylko połączyć się z poprzednimi zapisami na niedostępnej partycji. Aby zdołać przywrócić stan gry, zwichować, trzeba dokłądną partycję, którą chcemy odczytać.



Karta pamięci firmy SONY (128 MB). Jest najlepszą i najdroższą, ponieważ produkt firmy SONY zapewnia nam 100% gwarancję dobrego zapisu i bezproblemową pracę z wszystkimi grami. Niestety, nie ma już w sprzedaży, więc jeśli już ją posiadać, to tylko w sklepach z elektroniką. Dostępna jest wyłącznie w sklepach z elektroniką. Jest to najlepsza karta pamięci, która zapewnia nam 100% gwarancję dobrego zapisu i bezproblemową pracę z wszystkimi grami.



Karta pamięci firmy SONY (128 MB). Jest najlepszą i najdroższą, ponieważ produkt firmy SONY zapewnia nam 100% gwarancję dobrego zapisu i bezproblemową pracę z wszystkimi grami. Niestety, nie ma już w sprzedaży, więc jeśli już ją posiadać, to tylko w sklepach z elektroniką. Dostępna jest wyłącznie w sklepach z elektroniką. Jest to najlepsza karta pamięci, która zapewnia nam 100% gwarancję dobrego zapisu i bezproblemową pracę z wszystkimi grami.



Karty pamięci firmy INTECUT 128 i 480 bloków. Zdecydowanie jedną z najlepszych i najbardziej niezawodnych produktów tego typu dostarczonych na rynek. Charakterystyczną cechą jest przede wszystkim ich konstrukcja, która umożliwia zapis danych na karcie. Pewnie nie znajemy użytkownik PlayStation procu i ta karta już ponad rok temu w jednym z naszych wydawnictw została z zapisaniem stanu gry do FINAL FANTASY VII, ale jej jedynym niedostatkim jest to, że nie może znowu pracować normalnie. Wykonanie jest z przebiegłego plastiku

Karta poszerzona firmy Multi-Six i Werslowy

